2003/6. június Ára: 1792 Ft
9 771588 931000 03006

# MULTI PLAY!

DVD-vel

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

**+16 oldalas melléklettel**



## MIDNIGHT CLUB II

Éjszakai illegális autóverseny, teljes sebességgel a Burnoutok nyomában

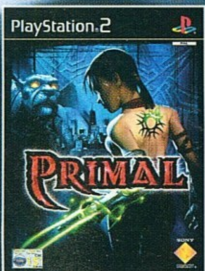
## DYNASTY WARRIORS 4

A "Hogyan öljünk halomra ezer kínait fél óra alatt"-tanfolyam negyedik kurzusa

## THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

Sikerült röpke 18 oldalban összefoglalnunk azon alapvető dolgokat, amelyeket a Nintendo egyik legnagyobb sztárjáról illik tudni

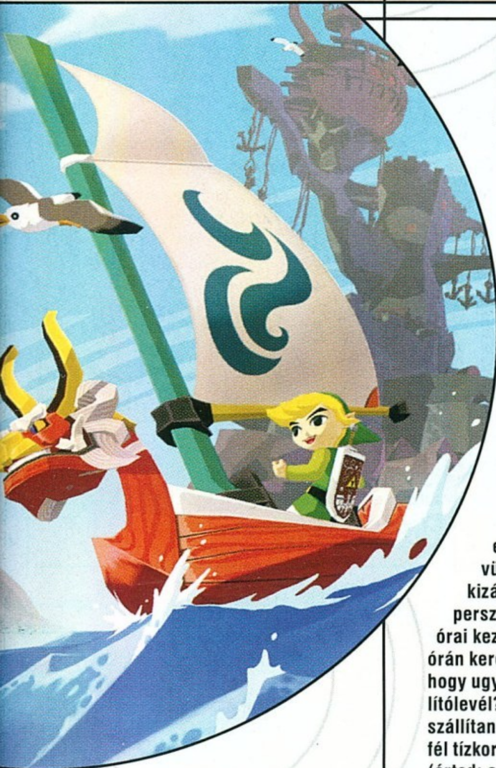
DEF JAM VENDETTA GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE NBA STREET VOL. 2




www.primalgame.com

# NAGY HELLÓ MEGINT!





Na, míg nem figyelünk oda, gyorsan nyár is lesz. Ami nem baj, különösen akkor, ha a melegtől víz ver ki bennünket (valami víz mellé, lehetőleg), és nem attól, hogy kissé sekélyes a játéktermés egy adott hónapban. Mert most az volt, és nyilván azért, mert az most már teljesen trendi, hogy minden a májusi E3-on történjék. A cégek már közzétették a „nem-túl-titkos" kategóriába tartozó bemutatóikat, így a hírek után a „nagyok" repertoárjából szemezgetve tartunk egy kis bemelegítőt is az E3-ra. A komoly betámadás természetesen a következő számban esedékes, aminek elképzeléseink szerint telefonkönyv-méretben kell majd megjelennie...

Jó volt megint a játéknap a MOM-ban (fényképek valahol hátrébb), bár voltak (megint) vidám felhangjai a dolognak. Először is ugyebár nagyon tehetségesen sikerült kiválasztanunk időpontnak azt az egyetlen tavaszi szombatot, ami munkanap volt, amiért is számos gratulációt és virtuális vállveregetést kaptunk, úgy levélben, mint helyben, amolyan „atya a hülye gyermekéhez"-stílusban. (Istenem, ezt is mi csináltuk – hogyne lett volna elrontva...!) A másik mókás dolog az volt, hogy Mortal-verseny lévén fatalitykre, brutalitykre meg hasonlókra készültünk, de ezeknél sokkal szörnyűbb dologgal szembesültünk – a securityvel. Ennek az életformának a plázában tenyésző válfaja egyébként különösen vérengző: ha valaki például merészel hozni néhány cuccot egy rendezvényre, akkor minden sarkon eléugrik egy ilyen Nem Lehet-bácsi, és közli, hogy „aztat nem lehet". De mit nem lehet? „Nem lehet. Aztat." Még egy Bábel-hal segítségével is igen izometrikus feladat egy ilyen szókinccsel rendelkező létformával megértetni, hogy fel kell vinnünk a harmadikra egy halom tévét, és Yoda sajnos momentán nem ért rá, hogy felreptesse – a dolog nehézsége vetekszik a „miben tárolunk egy mindent oldó folyadékot"-típusú paradoxonok megfejtésével. Idővel aztán előkerül egy tábornoki rangban lévő Securitatés, aki legalább azon a szinten beszéli édes anyanyelvünket, ahol kétéves korban abbahagyta a tanulását, és előtárja, hogy a teherautóparkoló nem, kizárólag a személyparkolóból nyíló lift használható TEHERszállításra. Logikus. Mint az is, hogy oda persze nem tudsz teherautóval behajtani, mert két méter magas a bejárata. Szegény Sonysok a kilenc órai kezdésre való tekintettel már fél nyolckor a parkolóban voltak – és ott kempingeztek vagy három órán keresztül. A legjobb az egészben az, hogy AZZAL semmi problémájuk nem volt a délceg őröknek, hogy ugyan mi a szűzmária az a szép nagy pakk, amit tologatunk (honnan van? hol a számla? hol a szállítólevél? egyáltalán kié ez?) – az alapvető problémájuk kizárólag az volt, hogy „nem esztétikus" árut szállítani a plázán keresztül, mert megzavarja nyugalmában a t. plázalátogató vásárlóközönséget. (Este fél tízkor.) Kozi-Spot kommandó ki is tervelte, hogy egy szép napon visszatér, és teljesen esztétikusan (értsd: a személyautó parkolón keresztül) kirámolja az egész okos plázát, csak úgy, viccbő'. (Így tehát nem kell meglepődni, ha következő számunk mellékleteként egy komplett Keravillt találsz. Használd egészséggel.)

Mellesleg ha egyszer te is ilyen kis mókát szerveznél egy plázában, esetleg hasznodra lehet a security elleni harceljárás, amit kicuccoláskor fejlesztettünk ki. Első fázisban ugyebár nagy sebességgel kitörsz a felvonóból. Amint az első sarkon elédugrik az első monsta, elordítod magad: „Le van adva, a Kiss úr már mindent megbeszélt a Főhadiszállással!" – közben tolod tovább ezerrel a motyódat. Eleve előnyt nyersz, mert magabiztossága meginog, és ugyebár azon is gondolkodnia kell egy darabig, hogy ki a franc az a Kiss úr. Mivel a biztonsági őr önálló cselekvésre képtelen, növény-szerű létforma, egy idő után elő fogja húzni a rádióját, hogy utasításokat (és nyilván tüzérségi lőelemeket) kérjen valamelyik előretolt harcállásponjukról. Ez az idő éppen elég haladékot biztosít, hogy elérj a sarokra, és a következő előugró monstának előadd az előbbi szöveget, de most már hozzátéve, hogy „nézze csak, a kollégának épp most igazolják vissza rádión" – aztán futi-futi tovább. Az eljárás aztán követendő a teherparkolóig hátralevő ezer segédtiszttel, és ugyan idővel egyre bővülő számban kezdenek utánad rajzani, a csorda úgyis csak a teherparkolóban fog utolérni. Amikor ott dühösen körbevesznek, és nyomkodják a rádióikat, akkor csodálkozva megkérdezed: „Tényleg? Nem beszélte meg a Kiss úr? Na de ilyet! Ejnye. Most akkor mit csináljak? Toljam vissza a plázán keresztül? Úgy tudom, azt nem lehet. Nem esztétikus." Egy kis Dynasty Warriors 4-gyakorlattal a dolog már-már művészi színvonalra fejleszthető. Mert a sok lényegtelen dolog (plázaőrök) után már ideje elkezdeni azzal foglalkoznunk, ami igazán fontos: a játékokkal. Jó szórakozást!

*Multiplay-team*

# Hírek

# Trailer



# Teszt



# Extra







Zelda: The Wind Waker teszt



Tomb Raider 2 trailer



Midnight Club 2 teszt



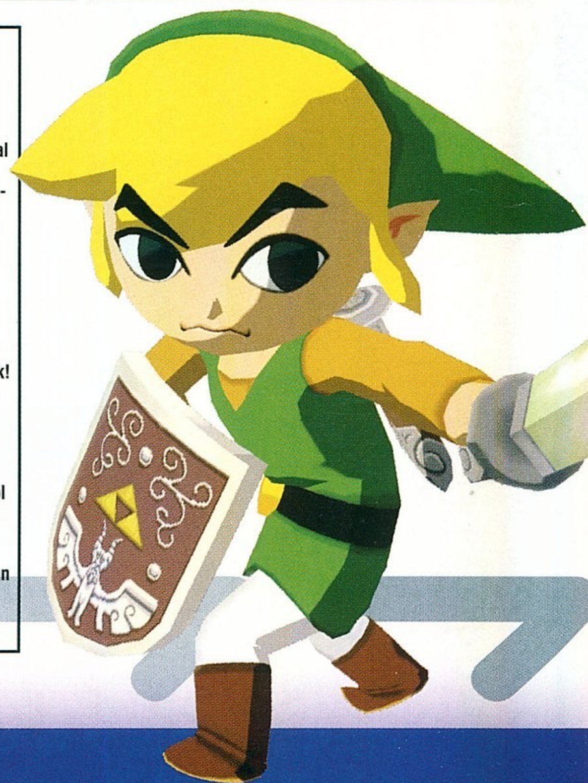
Eyetoy teszt

## Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatíbilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!)
A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
– Jónéhány videóanyagot nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
– A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!





# DVD Melléklet

# Tartalom 2003. június






Midnight Club 2 64





The Wind Waker 48



Godzilla DAMM 68





Dynasty Warriors 4 54



## Hírek





## Előzetesek





## Tesztek



# HÍREK

ÚJDONSÁGOK · MEGJELENÉSEK · TOPLISTÁK

## PIKMIN2

**Kiadó/Fejlesztő:** Nintendo
**Megjelenés:** 2003. (PAL)



A Nintendo nem csak a Mario Kartról, hanem a Pikmin 2-ről is lerántotta a leplet még az E3 előtt. A folytatásban is Olimar kapitány lesz a főhős, ám ezúttal talán még nagyobb gondban van: cége csődbe ment, és neki 10.000 pokost (ez az általa használt pénz) kellene előteremtenie, hogy minden hitelezőjét kielégíthesse. Ehhez azt az utat választja, hogy pikmin-hordájával feltúrja egy bolygó felszínét, mindenféle értékes cucc után kutatva.
Bár a második rész alapjai megegyeznek az elsőével, lesz pár lényeges különbség is. Az egyik legfontosabb talán az, hogy eltörölték a meglehetősen idegesítő időkorlátot, így bármeddig terelgethetjük a kis lényeinket. Lesz egy segítőnk is, aki egyrészt magától tevékenykedik, másrészt pedig néha átválthatunk rá, hogy kihasználjuk – egyelőre nem részletezett – egyedi képességeit. Lesznek random alakban tekeredő földalatti barlangok is, amiket a legveszélyesebb lények népesítenek be, ellenük csak nagy seregekkel és összehangolt taktikával lesz esélyünk. Hatvan különféle szörnnyel futhatunk össze a bolygón, ellenük tudjuk használni a két új pikmin-törzset, a fehéreket és a lilákat – sajnos még róluk sem árulták el, hogy mire lesznek képesek.





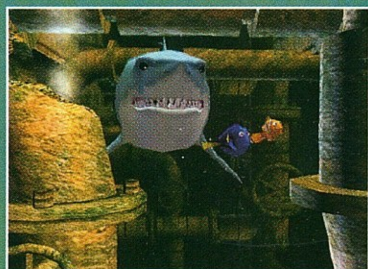


## FINDINGNEMO

**Kiadó:** THQ **Fejlesztő:** Traveller's Tales
**Megjelenés:** 2003. ősz (PAL)

Amerikában májusban mutatják be a Pixar (Toy Story-k, Monsters Inc. stb.) legújabb filmjét, a Finding Nemot, ami – manapság mondhatni: természetesen – együtt jár a konzolváltozatok elkészültével is.
A történet dióhéjban körülbelül ennyi: egy Nemo nevű gyerekhal egy búvár zsákmányául esik, mire apja, Marlin és annak féleszű barátja, Dory megpróbálják megtalálni és kiszabadítani a börtönéül szolgáló akváriumból. A program a korábban mindhárom gépre megjelent Crash Bandicoot motorját használja, és nagymértékben hasonlít ahhoz a játékmenete is. A tengert ugyanis nem járhatjuk be szabadon, a 18 pálya nagy részén csak oldalra haladhatunk, és lesznek a Crashből szintúgy ismerős, a kamera felé zajló kergetőzések is (például amikor egy cápa elől menekülünk, vagy amikor versenyt úszunk a teknőcökkel).
A minden helyszínen megtalálható aranycsillagok összegyűjtésével minijátékokat nyithatunk meg, ha pedig az összeset felszedjük, akkor a filmből kapunk egy hosszabb bemutatót. Természetesen a párbeszédeket a filmbéli szinkronokkal oldották meg, és a pályák is a mozifilm fontosabb jelenetein alapulnak.
A játék a filmpremierrel egy napon kerül a boltokba (ami Európában kissé érthetetlen módon csak november környékére várható).







# X-MEN LEGENDS

**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** Raven
**Megjelenés:** 2004. első fele (NTSC)

A cím olvastán valószínűleg mindenki egy akciójátékra asszociál, pedig a Legends egy RPG lesz – igaz, azért az akciódúsabb fajtából. A történet főszereplője Magma, az egyik legfiatalabb mutáns lesz, de rengeteg ismerős karakterrel össze fogunk futni (pontos számot még nem közöltek, de már biztos, hogy 20-nál is többel). A küldetésekre általában négy X-Mant vihetünk, és mindegyikük képességeit a saját elképzeléseink szerint alakíthatjuk. A fejlesztők által felhozott példa Storm: nyilván lesz olyan, aki a villámmal kapcsolatos támadásaira koncentrál, de lesz olyan is, aki a szélhez tartozó képességeit fejleszti mesteri szintre (meg olyan, aki sosem fogja őt bevenni a csapatba, de ez itt most nem olyan érdekes). A harc valós időben zajlik: közvetlenül egy karaktert irányíthatunk, és a Raven ígéretei szerint a gép által irányított karakterek a mi cselekedeteinkhez idomulva küzdenek. A szimpla támadásokon és a speciális képességeken túl fontosak lesznek a kombók, amelyek ebben a játékban két – esetleg még több – karakter együttes cselekedeteit jelentik (például Kolosszus elképesztő erővel hajítja Rozsomákot az ellenfelekre). Szintén fontos, hogy harc közben szabadon váltogathatunk a karakterek között – tehát ha Icemannel lefagyasztunk valakit, akkor utána Küklopsszal szilánkokra robbanthatjuk a jégszobrot. Szerencsére lesz kooperatív mód is, valamint kipróbálható a képregényekből ismert Danger Room, ahol bármelyik szereplő bőrébe bebújhatunk, így akár a gonoszak felett is átvehetjük az irányítást.




# KYA: DARK LINEAGE

**Kiadó:** Infogrames **Fejlesztő:** Eden Studios
**Megjelenés:** 2003. ősz (PAL)

A V-Rallykkal híressé vált Eden Studios már másfél éve dolgozik egy akciójátékon (a V-Rally 4 pont ezért várható csak jövőre). A címadó Kya egy fiatal lány, aki eltűnt öccse felkutatására indul, ám néhány kalamajka után vele is baj történik – eszméletvesztése után egy idegen világon tér magához. Itt aztán nem csak a hazavezető utat kell megtalálnia, hanem el kell simítania a két helyi nép, a barátságos Nativok és a vad Wolfenek közti súrlódásokat is (pontosabban az előbbiek szolgaként dolgoznak – innentől pedig lehet találgatni, hogy ki fogja vezetni a felkelést és ki ellen...). Ezt a farkasemberek vezetőjének, Brazulnak a jobblétre szenderítésével tehetjük meg, és persze a hadúr nem adja olcsón a bőrét: kilenc világon összesen 34 pálya vár ránk, és ezek legtöbbjén tanulunk valami új képességet. Ez lehet valamilyen új támadás vagy kombó (Kya ugyanis közelharcban számol le ellenfeleivel), de később például már meg lehet lovagolni a szél áramlatait is, így nagy távolságokat vitorlázhatunk át, sőt a játék legvégén már sérülés nélkül csúszhatunk le a hegyoldalakon és a vízeséseken is. A fejlesztők a saját készítésű motorra rendkívül büszkék, külön kiemelve a valósághű fizikát, amivel a verekedéseket kívánják élethűvé tenni.



# STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** Raven
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)





Februári számunkban teszteltük a Jedi Knight második részét – körülbelül fél év múlva pedig már a folytatását nyúzhatjuk. Ezúttal nem Kyle Katarn bőrébe bújva hiúsíthatjuk meg a Sithek összeesküvését, mint a sorozat előző részében, hanem egy fiatal tanítványt kell irányítanunk. A játék a Yavin 4-en levő jedi akadémiára való beiratkozásunkkal kezdődik, ahol meg kell adnunk fajunkat, nemünket, testfelépítésünket, és még a ruhatárunkat is mi állíthatjuk össze. Ezt követi fénykardunk testre szabása, válogathatunk a különféle markolatok és pengeszínek között, de a játék későbbi részében átválthatunk kétkardos, illetve a Darth Maul-féle duplapengés harcmodorra is. Ezúttal a fénykarddal való vívás sokkal hangsúlyosabb lesz (noha természetesen lesznek hagyományos lőfegyverek is), a készítők szándéka szerint mindenki túlnyomórészt a jedik hagyományos eszközével fog harcolni. Rengeteg különböző küldetést vállalhatunk el, tetszőleges sorrendben, de persze lesz egy központi történetszál is. Amennyiben ugyanis szintet lépünk (ez a küldetések között történik meg), akkor választhatunk új jedi-képességeket az Erő mindkét oldaláról mazsolázva. Akár teljesen gonosszá is válhatunk, ilyenkor az utolsó néhány pálya másként alakul majd, és persze – korábbi – mentorunk, Luke Skywalker sem fog a keblére ölelni minket.







## APRÓLÉK

■ E havi mókás Sega-hírünk most a Namcoval is kapcsolatos: a többek között a Tekkenekről híres cég egyesülési ajánlattal kereste meg a Segát. Azért érdekes lesz a Sammy reakciója, hiszen erről ők is csak az újságokból értesültek – mindeközben pedig a Microsoft is bejelentette, hogy egy „nagyobb" adagot kívánnak venni a Sega részvényeiből... Várhatóan hamarosan megszületik a döntés a Sega felsőbb köreiben, és az E3-on bejelentik, hogy végül kivel áll össze a patinás cég.

■ Az Activision egy álláshirdetésen keresztül árulta el, hogy már készül a BloodRayne 2. Ezt is a Terminal Reality fogja fejleszteni, feltéve persze, ha megtalálták a keresett művészeti vezetőt.

■ Mivel minden amerikai játékbolt (online és offline egyaránt) beszüntette az előrendelések felvételét a D&D Heroes PS2-es változatára, valószínűnek látszik, hogy az Infogrames játéka csak GC-re és Xbox-ra készül el. Persze ez azért nem 100%, mert a weboldal még PS2-re is ígéri; viszont azt utoljára februárban frissítették...



■ 2003. április 9-én fantasztikus világrekord született: a texasi Michael Damiani kevesebb, mint két órányi idő (1:57.15) alatt játszotta végig a SNES-es Legend of Zelda: A Link to the Past-et.
A srác egyébként Zelda-megszállott, tavaly az N64-es Ocarina of Time-ot játszotta végig a rekordnak számító idő – 6:45.17 – alatt. Most éppen azt tervezi, hogy minden egyes Zeldánál végrehajtja ezt a műveletet.

■ Az előző számunkban tesztelt SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman megnyerte a legjobb játék-díjat a Nickelodeon gyerekszavazásán. Pedig nálunk a rosszmájú Kozi bácsi csak 45%-ot adott neki... SpongeBob for president!

■ A Microsoft egy újabb próbálkozással próbálja vásárlásra ösztökélni a japánokat: júniustól limitált kiadású, Dino Crisis-szel egybecsomagolt Xboxokat fognak árulni.
A gép, egy kontroller és egy DVD-távirányító mellett természetesen a Dino Crisis 3 is a dobozban lesz.



## APRÓLÉK

■ A Nintendo alakít egy új fejlesztőcsapatot, akiknek az lesz a feladata, hogy „egyedi játékokat készítsenek a Nintendo-platformokra”. A brigád székhelye Tokióban lesz, a munkát a nyáron kezdik meg.

■ A Microsoft közölte, hogy igazából miért is késett egy évet a Crimson Skies: High Road to Revenge megjelenése. Ezt az időt ugyanis arra fordították, hogy a játékot Xbox Live-kompatibilissé tegyék, így hatféle játékmódban akár 16-an is repkedhetünk benne.

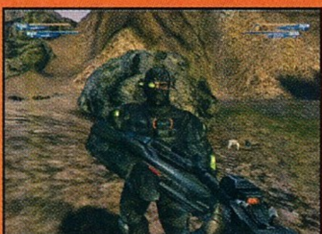


■ Az Activision büszkén kürtölte világgá, hogy kik adják a főbb szereplők hangjait a True Crime: Streets of L.A.-ben. Az ősszel mindhárom konzolra megjelenő játékban hallhatjuk többek között Gary Oldmant, Christopher Walkent, Russel Wongot, Michelle Rodriguezt és Mako-t is.

■ Dacára a GC-re megjelent eddigi Resident Evilek gyenge eladási adatainak, a Capcom nem adja fel, és a Nintendo gépére az először DC-re elkészült Code: Veronica is megjelenik. Japánban még nyáron várható, hozzánk várhatóan karácsony tájékán fog eljutni.

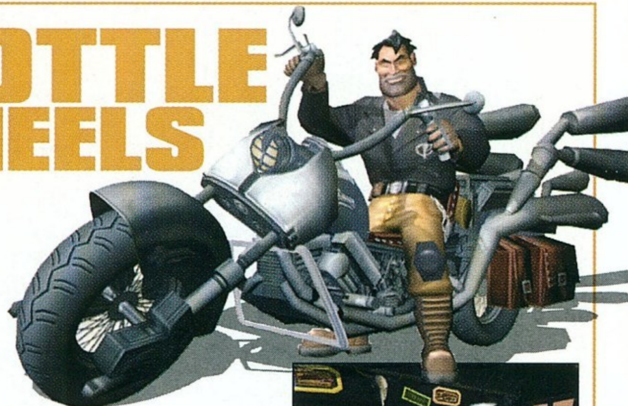
■ A webcímek előregisztrálásából elég jó pontossággal lehet megjósolni, hogy egy kiadó milyen játékokkal kíván előrukkolni. Ebben a hónapban is nagy volt a mozgolódás ilyen téren, például az Activision (Thugs, Right to Party), a Konami (Frogger: The Rescue, Dance Dance Revolution Ultra Mix) és a Namco (Kill Switch) részéről.

■ Az online boltok ismét nagyot alakítottak, ezúttal az Infogrames néhány játékát tették előrendelhetővé – amíg a cég le nem szedette az oldalakat. Azonban már ebből is tudni, hogy Xboxra készül az Unreal 2 és egy Magic the Gathering-játék, PS2-re pedig az Unreal Assault.



■ A Vivendi büszkén jelentette be, hogy a Mace Griffin Bounty Hunter címszereplőjének angol hangját Henry Rollins (ex-Black Flag, Rollins Band) fogja adni.

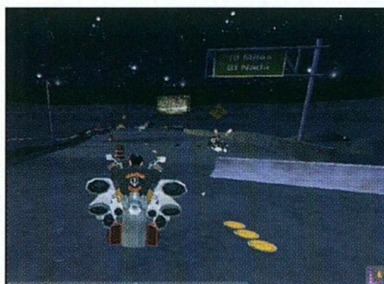
# FULL THROTTLE HELL ON WHEELS

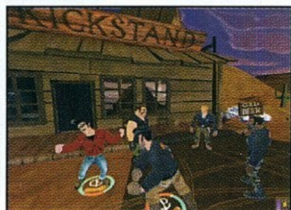


**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** LucasArts
**Megjelenés:** 2003. tél (NTSC)

Az eredeti Full Throttle (1995, PC) egy fantasztikus kalandjáték volt, nagyszerű humorral és stílusos, képregény-szerű grafikával. Nyolc évvel később a második rész már teljes 3D-ben pompázik, és főhősünk, Ben kalandjaiba a kor divatjának megfelelően nem kevés akcióelemet is belekevertek. Ez persze nem idegen tőle – hiszen egy meglehetősen nagypofájú vagányról van szó, aki a Polecats (magyarul Görények) nevű motorosbanda vezére. Ben minden nőt megpróbál felszedni, minden csepp alkoholt megpróbál felszippantani, és minden antipatikus egyént igyekszik megismertetni az ökleivel. A sztori a kedvenc kocsmánkban indul. Épp az El Nada körzetben levő Kickstandben iszogatunk, amikor megérkezik a hír: valaki felbontotta a környék autópályáinak borítását – vége tehát a félrészeg száguldozásnak! A Görények elhatározzák, hogy példát kell statuálni, és nekiállnak megkeresni a rivális Kopókat, azaz egy másik motoros klánt. Később persze kiderül, hogy nem ők voltak a ludasok, hanem egy kapzsi milliomos – ami a történetet illeti, rendkívül sok fordulatot, és az eredetihez hasonló mennyiségű és minőségű humort ígérnek. A Hell on Wheelsben a fejtörők megoldása mellett részünk lesz szélsebes motorozásban, verekedésben, illetve motoros bunyóban is – a balhézáshoz a gitártól a bárszékig 40 különféle fegyvert használhatunk fel.










# RATCHET & CLANK GOING COMMANDO

**Kiadó:** Sony **Fejlesztő:** Insomniac
**Megjelenés:** 2003. november (NTSC)

Januári számunkban teszteltük a Ratchet & Clanket, amely igen hamar belopta magát a szívünkbe (92%-ot kapott). Az Insomniaces srácok tényleg álmatlanságban szenvedhetnek, hiszen eltökélték, hogy kevesebb, mint egy év alatt elkészítik a folytatást. A grafikus motor persze nagyrészt ugyanaz (pár csinosítás, feljavított effektus azért lesz), de számos újdonság is akad. A pontosan az első rész befejeztével kezdődő történet egy idegen világba visz minket, mégpedig a Bogon galaxisba. A fővárosban, Megapolisban működő vállalat, a Megacorp főnöke, Abercombie Fizzwidget nagyszerű lehetőséget ajánl hőseinknek: szolgálataikért cserébe busás fizetést, kényelmes lakást és előlépési lehetőséget kínál. Így aztán csatlakozunk a vállalat ügynökeinek csapatához – a Commandohoz – és megkezdődik húsz bolygón keresztül ívelő kalandunk. A mintegy másfélszeresére nőtt játéktéren rengeteg új típusú ellenféllel akadhatunk össze, akik ellen nem csak eddigi arzenálunkat vethetjük be, de lehetőségünk lesz húsz vadiúj ketyerét is kipróbálni. Minden fegyverünk fejleszthető lesz, még commando-páncélunk is, ráadásul ez utóbbi öt lépcsőfokban! Magukat a karaktereket is tápolhatjuk: az ellenfelek mészárlásával kapunk egyre több életpontot – viszont ellenfeleink is velünk együtt erősödnek. Emellett lesznek „maxijátékok” is a programban, például gladiátorviadalokon vehetünk részt, és az űrben is harcolhatunk.

# SPYHUNTER 2

**Kiadó:** Midway **Fejlesztő:** Angel Studios
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)

Mivel a körülbelül egy éve mindhárom konzolra megjelent SpyHunter egész sikeres lett, a Midway a folytatás mellett döntött. Maga a stílus természetesen maradt a régi (adott idő alatt kell eljutnunk a pálya végére, és száguldozás közben még arra is figyelni kell, hogy a megfelelő célpontokat robbantsuk fel), ám a játékosokat rengeteg apró újítással kecsegtetik. Jól bevált járgányunkat például lecserélték, de az igen hasonló kinézetű G-8155 Interceptor azért hasonló képességekkel rendelkezik, mint elődje. Át tud például változni motorrá és motorcsónakká, sőt ezúttal hójáróvá és terepjáróvá is. Arzenálunk is kiszélesedik, többek között kapunk lángszórót és hátrahagyható aknákat is. Összesen 16 küldetést vállalhatunk el, melyek legtöbbjét egy-egy főellenfél zárja, és ezek általában a gonosz Nostra cég mechanikus kreálmányai. Ezúttal megpróbálnak egy érdekfeszítő sztorit is összeeszkábálni, mely a kocsink sofőrje, Alec Sects körül zajlik (a Midway közleménye szerint egy „rejtélyes női ügynök” is részt kap a történetben).



# MARIOKART DOUBLEDASH

**Kiadó:** Nintendo **Fejlesztő:** EAD
**Megjelenés:** 2003. (PAL)



Az E3 egyik legnagyobb GameCube-durranása mindenképpen a már két éve ígérgetett Mario Kart lesz. Szerencsére a részletekkel nem vártak addig, és a legfontosabb információkat, illetve az első képeket már most megosztották a rajongókkal. A legnagyobb változás az eddigi részekhez képest az lesz, hogy egy járműben (ami nem „egyenkart" lesz, hanem minden karakterhez egyedi, a „személyiségét" tükröző gép jár) ketten foglalnak helyet. Az egyikük a sofőr, a másik pedig a fegyvereket kezeli. Utóbbiból egyébként hatfélét szedhetünk össze a pályán, és minden figurának lesz egy saját (pontosabban a 16 karakterhez nyolc „unikum" jár) támadó eszköze. Mivel bármikor cserélhetünk a két pozíció között, így a csapattagok kiválasztásának igen nagy szerepe lesz (és ezért fordulhat elő az a szörnyűség, hogy Luigi egy szívecskés gépet vezessen, mint ahogy az a képen is látható). A Mario Kart lesz az első olyan GC-s játék (hivatalos megjelenési dátum egyelőre nincs, de valószínűleg még idén mi is hozzájuthatunk), ami támogatja a GameCube-ok összekötését, és így két tévén, két GC-vel akár nyolcan is lehet majd játszani – bár ennek mikéntjéről még nincsenek információk.




# FREESTYLE METALX

**Kiadó:** Midway **Fejlesztő:** Deibus
**Megjelenés:** 2003. június (NTSC)

Az FMX nem egy motorszimulátor lesz, de még csak nem is egy arcade stílusú versenyjáték – hanem egy Tony Hawk's Pro Skater-klón. A pályákon levő emberektől kaphatunk feladatokat, ezeket végrehajtva fejleszthetjük képességeinket és motorunkat. A megbízások között persze lesz néhány körverseny is, de sokkal sűrűbben találkozhatunk az „érj el egy ugrásból minél több pontot!", vagy az „add elő X trükköt!" jellegű megbízásokkal. Az egyes pályákon lesznek eleinte zárt, csak a jó szerepléssel megnyitható területek (á la Aggressive Inline), de ami ennél fontosabb, hogy mind a nyolc pálya kapcsolódik egymáshoz, tehát ha mindegyiket megnyitottunk, akkor bárhonnan bárhová eljuthatunk – töltögetés nélkül. A 16 versenyző (kilenc létező személy, hetet az alkotók fantáziája szülte) kinézetét és tulajdonságait a játék során kedvünkre megváltoztathatjuk, és a motorunkat is bütykölhetjük. A játékot metál bandák zenéje festi alá, tisztelettét teszi többek között a Judas Priest, a Megadeth és a Motörhead is.



# APRÓLÉK

■ Az iraki háború egyik kulcsmomentuma, a „Shock and Awe" (Bagdad bombázása) megmozgatta a kiadók fantáziáját is. A támadás másnapján a Sony levédette ezt a nevet egy későbbi játékhoz, majd visszakoztak, látván a rengeteg elítélő nyilatkozatot, felháborodott weboldalt. A Midway azonban a helyükre lépett, egy órával a Sony visszalépése után már ők foglalták le ezt a címet...

■ A Microsoft döntése értelmében az európai Xboxokhoz ezentúl alapból a – szerintünk méltán – sokkal népszerűbb Controller S jár.

■ A Capcomra alaposan rájár a rúd. A március utolsó napján kiadott éves gazdasági jelentésben foglaltak szerint néhány játék katasztrofális eladásai (Chaos Legion, PN 03), illetve más játékok a vártnál némileg gyengébb eladásai (DMC 2, Resident Evil Zero, Clock Tower 3) miatt olyan helyzetbe kerültek, hogy kénytelenek voltak leállítani 18 program fejlesztését. Ezek jórészt be nem jelentett művek voltak (és nagy részük GBA-s), de az például eléggé szemet szúrt, hogy az E3-on bemutatandó játékok listáján nem szerepel a Red Dead Revolver... *(Ááááááááááá! – a szerk)*

■ A Codemasters bejelentette, hogy az előzetes tervek szerint nem 15, hanem 17 Club Football játékot fognak kiadni. A két új csapat a Real Madrid és a Celtic lesz.

■ A Tecmo bejelentette, hogy film készül a Dead or Alive-játékok alapján. A 30 millió dolláros költségvetéssel készülő alkotásban négy női harcos lesz a főszereplő, és a lányok verekedés mellett röplabdázni is fognak. A forgatókönyvet a Pretty Woman megálmodója készíti...

■ Míg a fenti film világpremierre számíthat, addig a Tekken-, illetve az Onimusha-mozit egyelőre csak Japánban tervezik bemutatni.

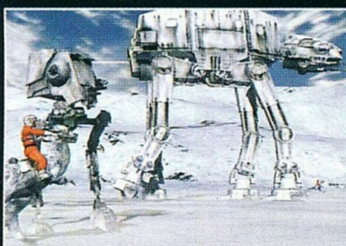
■ A Konami közölte, hogy az E3-on két új Metal Gear Solid-játékot is bemutatnak. A Twin Snakes GC-re készül, és a PS-es klasszikus újrafeldolgozása lesz, á la Resident Evil (a konverziót Hideo Kojima és Shigeru Miyamoto felügyelete mellett a Silicon Knights végzi). A Metal Gear 3-ról még semmit nem tudni, hacsak azt nem, hogy Kojima mester előzetes nyilatkozataival szemben ebben is könyékig benne van.

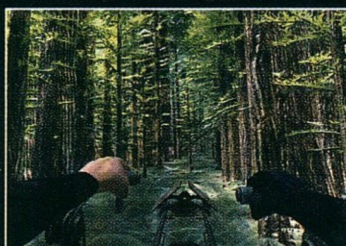


# STARWARSROGUESQUADRON3 REBELSTRIKE

**Kiadó:** LucasArts **Fejlesztő:** Factor 5
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)

A GameCube startjának legszebb játéka vitathatatlanul a Rogue Leader volt, ám a játékélmény – a fejlesztők által is elismerten – nem volt ugyanilyen színvonalú, köszönhetően a rövid fejlesztési időnek. Most két teljes éve van a Factor 5-nak, így valószínűleg már a tartalommal sem lesz gáz – a grafika pedig (ha lehet) még szebb lett. Noha egyelőre elég nagy a titkolózás a program körül, azt sikerült kideríteni, hogy a Rebel Strike-ban Luke Skywalker bőrébe bújhatunk és a klasszikus trilógiában látott fontos csatáit élhetjük át, a pelyhedző állú lázadótól a nagyhatalmú jediig. Ez egyrészt azt jelenti, hogy ismét meg fogjuk semmisíteni az első Halálcsillagot, és ismét részt kell vennünk a hothi csatában, másrészt viszont ki kell szabadítanunk Leiat, tauntaunnal deríthetjük fel a fagyott bolygó felszínét, és az Endoron is helyt kell állnunk. Szintén újítás, hogy ezúttal ki is szállhatunk a járművünkből, azaz a filmben látott módon fénykarddal is mehetünk az AT-AT-k ellen, és egy AT-ST-t elfoglalva azt a birodalmiak ellen fordíthatjuk. Összesen 13 küldetésünk lesz (és hét bónusz-misszió), amelyek mindegyikét kooperatív-módban is kipróbálhatjuk. A Factor 5-nál erre a legbüszkébbek: elmondásuk szerint így sokkal izgalmasabbá válik a játék (arról nem is beszélve, hogy a Rogue Leader minden egyes missziója elérhető lesz ebben módban – úgyhogy azt akár el is dobhatjuk!).







## APRÓLÉK

■ A Sony közölte, hogy sportjátékainak (NFL Gameday, NBA ShootOut, NCAA Final Four, MLB, és ami számunkra a legfontosabb, a TIF) 2004-es részei mind online is játszhatóak lesznek.

■ Két nagy kiadó is megpróbálja lemásolni az Electronic Arts, pontosabban a Medal of Honor-széria sikereit. Mind a Vivendi, mind az Activision új brandet alkottak, melyek háborús FPS-eket fognak tartalmazni. Előbbi Men of Valor, utóbbi pedig Call of Duty címmel indítja el a sorozatokat, az első játék mindkét cégtől még idén várható.

■ Az Infogrames a Mátrix után egy másik nagy filmhez is konzoljátékot készít: a Terminator 3: Rise of the Machines minden platformra megjelenik. Az FPS-ben Svarci hangját fogjuk hallani, karakterünk hasonlít is rá – mi több, a korongon öt percnyi, exkluzív, direkt a játékhoz forgatott filmrészlet is helyet kap.

■ A Codemasters már készíti a Colin McRae Rally 4-et. Részleteket majd az E3-ról jelentünk, addig itt egy kép, kedvcsinálónak.



■ A Take 2 közölte, hogy a Max Payne 2 megjelenési ideje 2005. Mivel az első rész három évet késett, ezen az alapon akár biztosra is vehető, hogy Max már nem a mostanában kapható konzolokra jön vissza, hanem PS3-on, Xbox 2-n vagy a következő Nintendomasinán teszi tiszteletét...

■ A Doom 3 mellett egy másik rendkívülinek ígérkező PC-s first person shooterről kezdték el suttogni, hogy elkészül Xboxra is: ez pedig a Half-Life 2.

■ Mivel elkészültek az Enter the Matrix fejlesztésével, a Shiny megszabadul a direkt erre a projectre felvett emberektől: a stáb 50%-át kirúgták.

■ A következő Legacy of Kain címe Defiance lesz, és mind Raziellel, mind Kainnal játszhatunk majd benne.

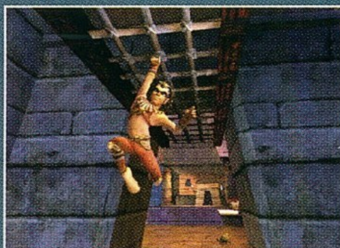


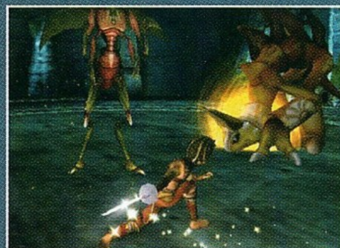
# SPHINX AND THE SHADOW OF SET



**Kiadó:** THQ **Fejlesztő:** Eurocom
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)

Kevés olyan játék van, amely az egyiptomi mitológiából meríti ötleteit, de a Sphinx ilyen lesz. A játék története szerint az Egyiptomot másik hat világgal összekötő napkapukat valaki elkezdte birizgálni, és otthonunkban fura szörnyek tűntek fel. Meg kell tehát találnunk a bajkeverőt, és ehhez persze be kell járni az idegen területeket, és le kell vernünk az egyiptomi mitológia tekintélyes hányadát. A játék cirka 70%-ában az ifjú félistent, Szfinxet fogjuk irányítani, a fennmaradó 30% pedig az öreg Tutankhamoné, természetesen bepólyázott állapotban. Az előbbi figura egy igen fürge, jó harcos, főként karddal és pajzzsal küzd, de fúvócsöve is fontos lesz (különösen a speciális – tüzes, fagyasztó, pattogó és teleportáló – tűkkel lehet majd jól machinálni), ezen kívül egyes pályákon átváltozhat szárnyas oroszlánná, és így libbenhet tovább. A múmiát irányítva minden megváltozik: mivel semmilyen módon nem tudunk harcolni, életfontosságú lesz a rejtőzködés. Azért akkor sincs feltétlenül nagy gáz, ha lebukunk, mert – lévén már amúgy is elhaláloztunk – a környezeti ártalmakra immunisak vagyunk. Becsalhatjuk ellenfeleinket a tűzbe és az elektromosságba, sőt akkor sincs nagy baj, ha ránk omlik valami, mert bármikor ködformát is ölthetünk (ez a rácsoknál segít sokat). További hasznos képessége, hogy átalakulhat denevérré, így a menekülésre és a rejtőzködésre még több lehetőség nyílik.










# SEGA GT ONLINE

**Kiadó:** Sega **Fejlesztő:** Wow
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)

A tavaly megjelent Sega GT 2002 került a legközelebb ahhoz, hogy elnyerje a minden kiadó által hőn áhított „az Xbox Gran Turismoja" díjat. Egy évnyi várakozás után érkezik meg a következő rész, amit még a héjalelkű PR-osok sem mertek teljes értékű folytatásnak elkönyvelni. Mint azt a címe is elárulja, a legfontosabb újdonság az Xbox Live-támogatás lesz, azaz a hatfős versenyeket immár a világhálón keresztül is megvívhatjuk. Ráadásul ez még nem minden, mert tétben is lehet versenyezni: pénzt, alkatrészt, de akár egy egész autót is veszíthetünk, vagy nyerhetünk. Emellett mintegy ötvennel több autó található a korongon, így az összesített számuk már 160 felett van. Kapunk néhány új pályát is (pontos számot még nem mondtak) – mondjuk ez rá is fér a programra, hiszen ezek alacsony száma (és színvonala) volt az eredeti játék legnagyobb hiányossága. Ez a verzió egyébként a régitől teljesen független lesz, ami egyúttal azt is jelenti, hogy a régi mentett állásunkat nem használhatjuk fel, és üres garázzsal kell kezdenünk.



# VIRTUAL ON MARZ

**Kiadó:** Sega **Fejlesztő:** Hitmaker
**Megjelenés:** 2003. november (NTSC)

A Virtual On-sorozat eddigi részei közül az egyszeri európai játékos nem sokat ismerhet, mert az öreg kontinensen mindössze a legelső, játéktermi rész jelent meg. Idén ez szerencsére megváltozik, hiszen a Marz nálunk is tiszteletét teszi. Miként az eddigi epizódokban, itt is egy hatalmas mech (pontosabban itt: virtuaroid) belsejében csücsülünk, és hozzánk hasonló pléhszörnyeket kell szétcsapnunk, méghozzá szó szerint – ugyanis a gyenge lézerek mellett a fő fegyverünk egy orbitálisan nagy kard lesz. Több mint húsz küldetésben kell bizonyítanunk, és ezek mindegyike több zónára lesz osztva; ha valahol legyőztünk minden ellenfelet, akkor nyílik meg a továbbvezető ajtó (illetve védekező küldetéseknél ekkor jön az ellenfelek következő hulláma). Ha minden ilyen zónát megtisztítottunk, akkor jön egy főellenség, majd – siker esetén – a teljesítményünk értékelése (jó eredménnyel rengeteg bónusz meglepetést szerezhetünk). Legtöbbször egy társunkkal együtt kell harcolnunk, akit ugyan nem irányíthatunk közvetlenül, de az ígéretek szerint igen okos lesz, és sokszor kihúzza a pácból az emberi játékost. A 40 karaktert felvonultató sztori-módot egy kétjátékos-mód egészíti ki, több, direkt erre a célra kialakított arénával.



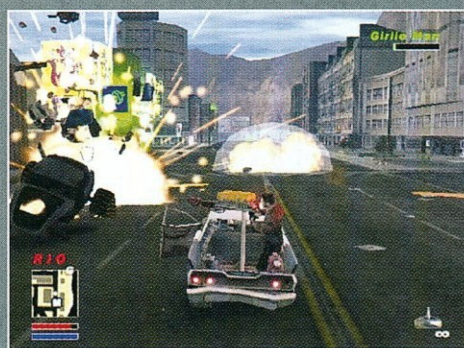
# TALES OF SYMPHONIA

**Kiadó:** Namco **Fejlesztő:** Tales Studio
**Megjelenés:** 2003. nyár (Japán)



Ennek a játéknak a fejlesztése már több mint két éve megkezdődött, és azért tart ilyen sokáig (egyszerre kezdték el készíteni a PS2-es Tales of Destiny 2-vel, amely már tavaly megjelent), mert a sorozat tagjai közül ez lesz az első 3D-s darab. Ráadásul ez nemcsak a csatákra vonatkozik, hanem a világtérképre és a városokra is. A megjelenítéshez a cel-shading eljárást hívták segítségül, a képek alapján egész stílusos eredménnyel (bár a táj kissé kopárnak tűnik). A történet az otthonunkként funkcionáló királyság, Symphonia felvirágoztatása körül zajlik, aminek apró szépséghibája, hogy ez a világ másik részén levő birodalom, Tessiala hanyatlásával jár együtt. Főhősünknek, a törpék által felnevelt embergyereknek, Lloydnak azt a megoldást kell megtalálnia, ami mindkét ország érdekeit szolgálja. Mindeközben pedig azzal is szembe kell néznie, hogy barátnője, Collet kezdi elveszíteni emberi mivoltát, és megkezdi átalakulását, melynek végeztével angyallá változik...



# ROADKILL

**Kiadó/Fejlesztő:** Midway
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)

Ha összekevernénk a Carmageddont és a Twisted Metalt, akkor valami olyasmit kapnánk, mint a Roadkill: egy brutális autós játékot, ahol nem a versenyzésen, hanem a pusztításon lesz a hangsúly. A játékban az apokalipszis utáni Földön járunk (ez mostanában nagyon divatos – lehet, hogy valahol már tudnak valamit?), és Uj-Kánaán három városában kell meggazdagodnunk. Ezt úgy tehetjük meg, ha hallgatjuk a rádiót, és az ott elhangzó küldetéseket teljesítjük. Ez lehet valakinek a kinyírása, egy rejtett tervrajz megtalálása, vagy éppen pár száz járókelő kivégzése. Harminc misszió lesz a történetben és „rengeteg" másodlagos feladatot is végrehajthatunk. Összesen 30 járgány lesz választható, a járműveket számtalan alkatrész segítségével tápolhatjuk fel, de a legdurvábbakat persze ellenfeleink füstölgő roncsairól akaszthatjuk le. A látvány nem ígérkezik kivételesnek, de a fejlesztők nagyon klassz dolgokat ígérnek (pl. egy kis mérce mutatja, hogy mennyire tisztelnek minket az egyes bandák, és ha ez igen magas lesz, akkor a területükön megvédenek minket, ha pedig sok járókelőt végzünk ki, akkor akár felkelés is kitörhet). Minden konzolon lehetőség lesz egymás elleni küzdelemre is, PS2-n kettő, GC-n és Xboxon pedig négy játékos számára.



# APOCALYPTICA

**Kiadó:** Konami **Fejlesztő:** Extreme FX
**Megjelenés:** 2003. tél (PAL)

A Konami első Xbox Live-kompatibilis játéka az Apocalyptica lesz, ami egy külső nézetes akciójáték, és első blikkre leginkább az Enclave-re (lásd Multiplay 02/01) hasonlít. Itt is a jók és a gonoszok közti csatába kerülünk, és itt is választhatjuk bármelyik oldalt patrónusunknak. Sőt, mindkét oldalon több karakter közül is választhatunk – kegyeinkért 16-16 figura versenyez. Azért persze nem koppintás az egész, hiszen itt nem egy szokványos fantasy világban járunk, hanem az Apokalipszis utáni Földön, ahol immár Neo-Sátán az úr. A bibliai jóslatokat és sci-fi elemeket keverő világ sokakat fog szemöldökráncolásra késztetni; elég ,ha a helyszíneket (a Jeruzsálem V bolygóról indul a jók története, és magában a Pokolban, Dis démoni városában ér véget), vagy a fegyvereket (a kedvenc lesz a Biblia lapjaiban levő szent erőt felhasználó gépfegyver, ami a kiürült oldalakat használt töltényhüvelyként szórja szanaszét) említjük. A küldetések elvégzésében minden alkalommal három társunk segít minket, és ezeket akár multiban is irányíthatjuk, hiszen a kooperatív-mód erre is lehetőséget ad. Mindenki két fegyverrel rendelkezik (egy a közelharcra, egy pedig a távolsági harcra), de a pályákon található korlátozott munícióval rendelkező egyéb cuccokat, valamint gránátokat is. Online összesen nyolcan csaphatnak össze, előreláthatólag csak deathmatch-módban.



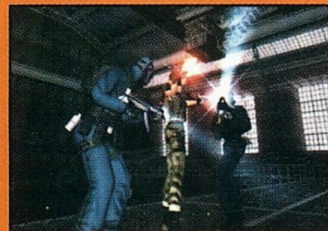




## APRÓLÉK

■ A Shrek 2 mozifilm alapján készülő játékot a Luxoflux fogja fejleszteni (a 100%-osan az Activision tulajdonában levő cég jelenleg a True Crimes-on dolgozik).

■ A Tomb Raider: Angel of Darkness megjelenését ismét későbbre tolta a kiadó, köszönhetően annak, hogy a játékot fejlesztő Core ismételten lekéste a határidőket. Az új megjelenés: 2003. utolsó negyedéve.



■ A Square Enix közzétette az E3-on bemutatni kívánt játékaik listáját. Nagy meglepetésünkre sem a Final Fantasy XII, sem pedig a Dragon Quest VIII nincs köztük. Remélhetőleg csak meglepetést akarnak nekünk szerezni, nem pedig komolyan gondolják a dolgot.

■ A Segát beperelte a Deee-Lite nevű angol popzenekar énekesnője, a Lady Miss Kier nevű hölgy. Azt állítja ugyanis, hogy a Space Channel 5 játékok hősnője, Ulala úgy néz ki, mint ő a Groove is in the Heart című szám videoklipjében.
Elmondása szerint korábban a Sega megkereste őt, és 10.000 fontot ajánlott, ha beleegyezik, hogy kinézetét átvegyék, de ezt ő elutasította – ám szerinte a japán cég ezt nem vette figyelembe. A hölgy most 750.000 dollárt szeretne kivasalni a Segából.



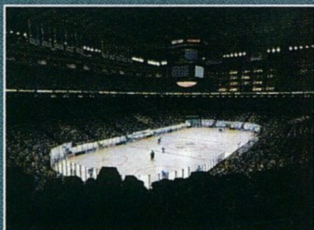
■ Az Enix fejlesztésében készülő Drag-On Dragoon angol címe Drakengard lesz, már az E3-on is így állítják ki.

■ Lapzárta után érkezett meg az első kép a Gran Turismo 4-ből, következő számunkig minden rajongó el tudja vele tölteni az idejét – lehet benne gyönyörködni...



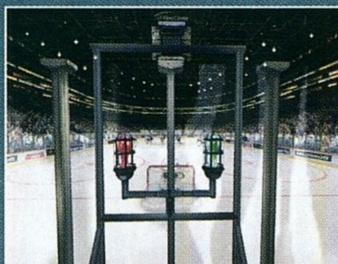
# NHL RIVALS 2004

**Kiadó/Fejlesztő:** Microsoft
**Megjelenés:** 2003. ősz [PAL]



Bár sportvonalon az EA és a Sega vetélkednek egymással a trónért (eladási adatok tekintetében olyan nagy vetélkedés nincs, az előbbi toronymagasan vezet), azért a konzolgyártók is megpróbálnak elcsábítani néhány szoba-sportolót. A Microsoft főként az Amerikában közkedvelt sportágakra ment rá, bár a hoki azért az egész világon meglehetősen népszerű (mi még Divízió I-es vb-t is rendeztünk nemrégiben). Az NHL Rivals természetesen rendelkezik minden hivatalos licenccel, kipróbálhatunk benne minden hagyományos játékmódot (bajnokság, rájátszás, barátságos meccs), de ezen felül is megpróbál új dolgokat nyújtani. Lesz például Xbox Live-játék, akár tíz ember számára – itt jön ki igazán, hogy az egyes posztokon „dolgozó" hokisok ebben a játékban speciális képességekkel rendelkeznek (pl. a hátvédek a lövések útjába vetődhetnek, a csatárok pedig egyedi cseleket mutathatnak be).
Minden hónapban letölthetőek lesznek a frissített csapatösszeállítások, és a legjobbak akár a számtalan toplista valamelyikére is fölkerülhetnek. A másik új dolog a Rivalry-mód, ahol régi legendás NHL- és válogatott csapatokkal is összemérhetjük a tudásunkat – természetesen ez főként a jéghoki rajongóinak lesz nagy élmény, hiszen a többiek nem biztos, hogy értékelik az 1947-es Maple Leaf jelenlétének igazi jelentőségét...





# SSX3 OUT OF BOUNDS

**Kiadó:** Electronic Arts **Fejlesztő:** EA Canada
**Megjelenés:** 2003. ősz [NTSC]



Bár második rész sosem volt (az az SSX Tricky nevet viselte), az Electronic Arts kanadai részlege már másfél éve készíti a harmadik epizódot. Ebben a legnagyobb újítás, hogy nem különálló pályákon kell versenyeznünk, hanem kapunk egy óriási hegyet, és tulajdonképpen ott csúszunk le rajta, ahol akarunk. Száguldás közben kapcsolódhatunk be a különféle kihívásokba – persze csak akkor, ha akarunk, mert akár minden különösebb cél nélkül is járhatjuk a vidéket. Több mint száz Big Challenge-et teljesíthetünk (ezek a Tony Hawkokból ismert feladatokra hasonlítanak): végig kell grindolnunk egy meghatározott csövön, végre kell hajtanunk egy adott trükköt rövid időn belül, vagy le kell rombolnunk pár hirdetőtáblát. Ezeken felül persze lesznek versenyek is, de ezúttal változatosabb feltételekkel (például néha csak egy ellenfelünk van, esetleg az is elég, ha a dobogón végzünk). Összesen 16 karakter lesz (hatan a Trickyből és tíz új figura), akik ezúttal sokkal több trükköt tudnak végrehajtani – az alapmozdulatok mellett ismét lesz pár elképesztő, lehetetlen kombó. Teljesen megújult a grafikus motor is – különösen a látótávolságra, illetve az eltérő hófajták kinézetére és hatására büszkék az alkotók.









# VOODOO VINCE

**Kiadó:** Microsoft **Fejlesztő:** Beep Industries
**Megjelenés:** 2003. ősz [PAL]



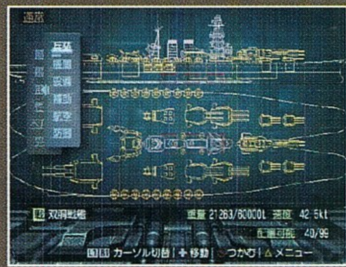
A Microsoft a Psychonauts mellett egy másik, egyedinek ígérkező platformjátékon is dolgozik. Mint azt a játék neve is sugallja, ebben a programban egy Vince nevű voodoo-bábut alakítunk. Szegény jószág elvesztette alkotóját, Madame Charmaine-t, és egyedül maradt Louisiana jazztől hangos sikátoraiban. Miközben hazaútját keresi, rengeteg furcsa helyszínt kell bejárnia, például egy élőholtaktól hemzsegő mocsarat, vagy a hírhedt francia negyedet. Már ez sem szokványos, de ami egyedülálló, az az, amilyen módszerrel Vince végez a rátörő szörnyekkel. Mert mit is tehetne egy voodoo-bábu, ha ártani akar valaki másnak: saját magát bántja. Ha tehát magunknak okozunk kárt, azt ellenfeleink szenvedik el, mi meg hamarosan felgyógyulunk (ha az ellenségünk sebez meg, az már nem ilyen mulandó). Itt tehát az lesz a feladatunk, hogy a pályákon minden egyes veszélyforrásba beleszaladjunk: ha felgyújtjuk magunkat, mindenki szénné ég, ha láncfűrészbe ugrunk, a körülöttünk levők is feldarabolódnak, ha egy guruló hordó elé vetődünk, a többiek lapulnak ki. Több mint negyvenféle módszert vethetünk be, nem számítva a fegyvereket, melyekkel természetesen szintén árthatunk magunknak is – erre kitűnően megfelel például egy tű vagy egy húsklopfoló.

# NAVAL OPS WARSHIP GUNNER

**Kiadó:** Koei **Fejlesztő:** Micro Cabin
**Megjelenés:** 2003. június [NTSC]

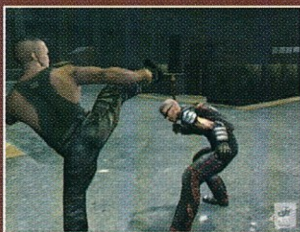
Mivel a PTO IV (ld. tesztünket az előző számunkban) angol nyelvű verziója a várakozásokon felül teljesített, a Koei nekiállt leforditani a hasonló stílusú Warship Gunnert is. A hasonlóság elég nagy, bár itt például a lineáris küldetéssorozatok helyett csak egyedülálló missziók közül válogathatunk. Az első feladatunk mindig a flottánk felállítása, amit akár a legapróbb részletekbe menően befolyásolhatunk – ha úgy látjuk jónak, akkor darabokra szedhetjük a hajókat, majd kedvünk szerint újra összerakhatjuk őket. Olyan páncélzatot és fegyverzetet osztunk szét, amilyet csak akarunk (no és amit már feltaláltunk, valamint a legyártására is van elég lóvénk). Fontos különbség, hogy ezúttal nem csak a II. világháborúban szerepelhetünk, hanem akár napjaink hadihajóival is harcba szállhatunk, sőt a játék utolsó küldetéseiben már sci-fibe hajlóan színes lézernyalábokkal is megszórhatjuk ellenfeleinket. A harci fázis (ami a flottaépítést követi) valós időben zajlik, és három különféle nézetből kísérhetjük figyelemmel: van egy a közeli harcokra, egy a távoli lövöldözéshez, és lesz egy védekező nézet is, amivel könnyen felfedezhetjük az ellenfél torpedóit, illetve az amúgy észrevehetetlen hajókat is. Utóbbira egyébként a vártnál többször lesz szükség, köszönhetően az éjszakai, ködös, vagy éppen viharos környezetnek (vagy amikor mindhárom egyszerre áll fenn).





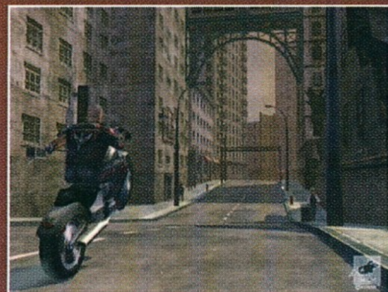
# AXLE RAGE

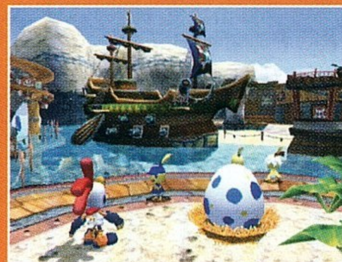
**Kiadó:** 1C **Fejlesztő:** Akella
**Megjelenés:** 2004. első fele (PAL)



Az Akella talán az egyetlen orosz fejlesztőcég, akik néha konzolos területekre is elmerészkednek – az Xboxos Pirates of the Caribbean után ezúttal PS2-re jelentettek be egy játékot. Az Axle Rage a 2030-as évek tájékán játszódik egy hatalmas városban, Nailsdale-ben. A természeti katasztrófáknak és a rengeteg terrorcselekménynek köszönhetően a megalopolisz szinte teljesen megsemmisült: központi irányítás nincs, a hatalom pedig két, egymással háborúzó motorosbanda kezében van. Mi egy Axle nevű motorost fogunk irányítani, aki egy véletlennek köszönhetően keveredik bele ebbe a rivalizálásba. Sötét hangulatú, fordulatos – ám sajnos teljesen lineáris – sztorit ígérnek a fejlesztők, amelynek során több-kevesebb időre mindkét bandához oda fogunk csapódni. Nem lesznek különálló küldetéseink, ehelyett egy folyamatos történetet kapunk, valahogy úgy, mint a Max Payne-ben. Nem járhatjuk be szabadon a várost, mint a Grand Theft Autoban, viszont a pályákon ugyanolyan hangulatú feladatokat kell végrehajtanunk: szabotázs, gyilkosság, rablás, testi sértés, és hasonló bűncselekmények szerepelnek az étlapon. Kalandjaink felét motorunk nyergében fogjuk eltölteni, még versenyekben is részünk lesz – a játék másik részét pedig gyalogosan teljesítjük, ez esetben rengeteg közelharcra, lövöldözésre, és még egy kis lopakodásra is számíthatunk.









# BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

**Kiadó:** Sega **Fejlesztő:** Sonic Team
**Megjelenés:** 2003. ősz (PAL)

Nem mondhatni, hogy a Yuji Naka által vezetett Sonic Team az utóbbi időben szórta volna a játékokat: el voltak foglalva ugyanis a Phantasy Star Online és a Sonicok portolásával. Idén azonban több játékkal is jelentkeznek, ezek közül elsőként a Giant Egget mutatták be. A 3D-s platformjátékban természetesen a névadó fiatal srácot, Billyt kell irányítanunk, akinek egy különleges páncél segítségével megadatik a lehetőség, hogy elűzze az országát sanyargató gonosz királyt. Ennek segítségével ugyanis képes lesz különböző tojásokat kikeltetni, az ily módon „megszülető” lények segítségével pedig le tudja győzni ellenfeleit. Más tojásokban nem lények rejtőznek, hanem fegyverként használhatjuk fel őket (fontos lesz, hogy a tojglikat már mintázatuk alapján be tudjuk azonosítani). Bár a fentiek alapján akár egy lassú ütemű programot is várhatnák, a Sega szóvivője kijelentette, hogy a játékmenet Sonic-gyorsaságú lesz.





# ARX FATALIS

**Kiadó:** Dreamcatcher **Fejlesztő:** Arkane Studios
**Megjelenés:** 2003. tél (NTSC)



Az Arx Fatalis a tavalyi év végén jelent meg PC-re, és egész jó értékeléseket kapott. A franciák által fejlesztett, belső nézetet használó szerepjáték egy fantasy világon játszódik, ahol a Nap egyik pillanatról a másikra kialszik. Ahhoz, hogy életben maradhassanak, Arx királyságának lakói a föld alá, egy elhagyatott törpe bányába költöznek. Ezt követően valami szörnyű dolog történhet a felszínen, mert egyre több különös lény látogatja meg a menedéket. A háttértörténet még egész eredeti (no persze nem teljesen: az Earthdown RPG is erre épül), az viszont már kevéssé az, hogy karakterünk amnéziában szenved: meztelenül térünk magunkhoz egy börtön nyirkos padlóján, azt sem tudva, hogy kik is vagyunk. Később persze kiderül minden, de addig sokat kell kutakodnunk, és rengeteg szereplővel elbeszélgetnünk. A harc valós időben zajlik, és a szokásos kardozás és íjazás mellett a legérdekesebb rész a varázslás lesz. Ehhez ugyanis mágikus rúnákat kell találni, majd azokat összekombinálva fedezhetjük fel a varázslatokat (például tűz és lövedék rúnákból lesz a tűznyíl). Ezek előhozása viszont a D-paddal történik, azaz ténylegesen meg kell rajzolnunk a szükséges varázsjeleket! Jó szerepjátékhoz illően szörnyek levadászásával és a fejtörők megoldásával tapasztalati pontokat gyűjtünk, amelyeket aztán képességpontokra válthatunk be. A grafika ugyan csak jó közepes, de a játékélménnyel valószínűleg nem lesz gond, ugyanis a fejlesztők az eredeti verziót ért minden panaszt igyekeztek orvosolni, és rengeteget csiszolnak az Xbox-verzión.



# POKÉMON BOX RUBY & SAPPHIRE

**Kiadó:** Nintendo **Fejlesztő:** Game Freak
**Megjelenés:** 2003. vége (PAL)




Nem kell megijedni, a Nintendo nem egy bokszolós játékot készített a zsebszörnyek főszereplésével. A Pokémon Box ugyanis egy kiegészítő lemez a GBA-ra nemrég megjelent két verzióhoz (tesztünket lásd hátrébb, a GBA-kuckóban). Túl sok mindenre nem kell számítani, amit az alacsony ár is jelez: mindössze 4000 forintnyi valutáért lehet majd hozzájutni, és ehhez még egy memóriakártyát is kapunk. Igaz, a játékhoz szükséges lesz egy GBA és legalább egy a Ruby, vagy a Sapphire közül, de mivel ez a pokémániásoknak készül, ezzel nyilván nem lesz gond. Ha összekötjük a GBA-t a GC-vel (lesz egy kicsivel drágább pakk is, amivel egy ehhez szükséges kábel is jár), akkor kapunk egy Pokémon-rendszerező programot: kedvünkre csoportosíthatunk, válogathatunk köztük, hogy – idézve a reklámját – „dicsekedve mutassuk meg gyűjteményünket a barátainknak”. Ennél talán kicsivel lényegesebb, hogy a program lehetővé teszi, hogy a GBA-s Pokémon-játékokkal a tévén játsszunk. A hírek szerint készül a Pokémon Stadium GameCube-os változata is, de a Nintendo azzal robbanthatná a legnagyobbat, ha egy igazi Pokémonos RPG-t dobna ki otthoni konzoljára – őszintén szólva egyáltalán nem értjük, hogy ez eddig miért nem történt meg.






# SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

**Kiadó:** LucasArts **Fejlesztő:** Totally Games
**Megjelenés:** 2003. tél (NTSC)

A repülőgép-szimulátorok szerelmeseire hosszú nélkülözés után úgy néz ki, hogy szebb napok virradnak. Nemrég jelent meg az Aero Elite Combat Academy (lásd előző számunkat), a Namco már nagyban dolgozik az Ace Combat ötödik részén, és most a LucasArts is bejelentett egy második világháborús szimulátort. A Secret Weapons egy titkos pilóta-kötelékről szól, akiket a szövetségesek mindig ott vetnek be, ahol legnagyobb a baj. A cím csalóka, mert a harmincnál is több küldetést nemcsak Normandiában, hanem az egész világon hajtjuk majd végre – Burmától Londonig, az orosz fronttól a Csendes-óceánig bezárólag összesen húsz táj felett repkedhetünk. A küldetések között lesznek légiharcok, bombázások és védelmi missziók is. A vezethető gépek száma húsznál is több (igaz, hogy például egy B-17-es fedélzetén harcolva csak a gépágyút kezelhetjük,). Igazi unikum lesz a hasonló játékok között a kooperatív mód, és a legtöbb küldetést végigjátszhatjuk ily módon is.



# SOLDIER OF FORTUNE 2 DOUBLE HELIX

**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** Gratuitous Games
**Megjelenés:** 2003. nyár (NTSC)



A DC- és a PS2-tulajok korábban már átélhették egyszer John Mullins, egy – a valóságban is létező – hivatásos zsoldos katona első kalandját. A második részben egy Prometheus nevű terrorista-hálózat ellen kell felvennünk a harcot, 55 pályán keresztül. Az első részt híressé tevő GHOUL sérülési rendszert továbbfejlesztették, mindenki élethűen fog reagálni a bekapott lövésekre – szadisták előnyben, mert most már szó szerint cafatokra lőhetjük ellenfelünket. Összesen 25 fegyverünk lesz (ebből három nem szerepelt az eredeti PC-s verzióban), tehát szinte minden elképzelhető módon végezhetünk ellenfeleinkkel. Ha végigjátszottuk a sztorit, akkor jön be a képbe a random pályagenerátor, mely néhány paraméter (feladat típusa, környezet, nehézség, napszak stb.) megadása után kreál nekünk egy új küldetést. Ezeket egyedül is kipróbálhatjuk, de a hatféle többjátékos-módban is ugyanúgy használhatóak lesznek. Érdekes módon, osztott képernyőn nem lehet küzdeni, de több Xboxot összekötve már igen, ráadásul az Activision üzletpolitikájának megfelelően lesz Xbox Live-támogatás is (tíz játékos részére). Itt is használható a pályagenerátor, de ami még jobb, a mikrofont két üzemmódban használhatjuk. Alaphelyzetben mindenki hallja, amit mondunk (persze csak akkor, ha elég közel vannak), de bármikor átválthatunk a rádióra, amit csak csapattársaink hallhatnak – így összehangolt taktikát is ki lehet dolgozni (és persze szidhatjuk az ellenfelet is).




# CRASH NITRO KART

**Kiadó:** Vivendi Universal **Fejlesztő:** Vicarious Visions
**Megjelenés:** 2003. november (NTSC)

Crash és pajtásai már nem számítanak újoncnak a kart-játékok mezőnyében, hiszen 1999-ben PS-re megjelent a Crash Team Racing – igaz, akkor még a Naughty Dog fejlesztésében. Idén ősszel meglátjuk, hogy mire megy a licenccel a Vicarious Visions, akik egyébként a GBA-s Bandicoot-epizódokat is elkövették. Azon túl, hogy a PS2- és az Xbox-verzióval nyolcan (osztott képernyő, link-kábel, illetve az előbbinél multitap segítségével), GC-n pedig négyen kergethetjük egymást, egyedül sem fogunk unatkozni. A szokásos játékmódok mellett (time trial, arcade) ugyanis lesz egy kalandmód, ahol a Velo császár által elrabolt Crash történetét élhetjük át. Persze itt is a versenyzés lesz a lényeg, ám igen változatos körülmények között (pl. fegyverek nélkül), úgyhogy remélhetőleg nem válik majd unalmassá. 17 pálya és rengeteg karakter lesz – az eddigi Crash Bandicootokból szinte minden szereplő visszatér, de persze lesznek teljesen új figurák is.







# GHOST HUNTER

**Kiadó:** Sony **Fejlesztő:** Cambridge Studios
**Megjelenés:** ?



Bár a Primal alig két hónapja jelent meg, a Sony szárnyai alatt működő Cambridge Studios már előrehaladott állapotban van következő játékával is. A Ghost Hunterben egy detroiti zsarut, Lazarus Jonest fogjuk irányítani. Lazarus társával, Anna Steele-lel nyomoz néhány rejtélyes gimnáziumi haláleset után. Mikor bejárják az iskolát, egy rejtett szobára lelnek: mint kiderül, Peter Richmond professzor egy szellemeket tanulmányozó laboratóriumot rendezett be itt. A két rendőr addig-addig vizsgálgatja a dolgokat, amíg a fogva tartott szellemek ki nem szabadulnak. Az egyik elrabolja Annát, egy másik beleköltözik Lazarusba, a maradék pedig kiszabadul a városba, és persze nekiáll rosszalkodni. Innentől kezdve őket kell elpusztítani, vagy fogságba ejteni, és persze valahogy Annát is meg kellene menteni. Szerencsére a Lazarusban levő szellem segítségével átláthatunk a holtak világába – ám egyúttal felhívjuk magunkra a szellemek, zombik és más élőholtak figyelmét is. A grafika mindenképpen említést érdemel: ilyen gyönyörű játékképeket még egyetlen PS2-játékból sem kaptunk! Felmerül a kérdés, hogy vajon élőben is ugyanígy néz-e ki a játék, de a Primal tapasztalataiból (egyébként a Ghost Hunter annak felturbózott motorját használja) kiindulva hajlunk rá, hogy elhiggyük...




# TRINITY

**Kiadó: Activision Fejlesztő: Vicarious Visions**
**Megjelenés: 2004. első fele (NTSC)**

Az Activision egyre inkább monopóliumot épít ki az Xboxos FPS-ek piacán (legalábbis addig, amíg a Halo 2 és a Perfect Dark Zero meg nem jelenik a Microsoft gondozásában), hiszen eddig sem karcsú kínálatukhoz ettől a hónaptól már a Jedi Academyt és a Trinityt is hozzávehetjük. Utóbbi 2013-ban, New Orleansban játszódik, és a lakosságot egy halálos kór fenyegeti. Természetesen mi – egy különlegesen kiképzett és biotechnológiával megerősített harcos, azaz egy Nightstalker – fogunk utánajárni, hogy honnan is ered az ismeretlen vírus. A szokásos lövöldözésen felül (minden megszokott fegyvert kipróbálhatunk, a mesterlövész-puskától kezdve a gránátvetőn át a shotgunig) a pusztítás új módját fogják képviselni az ún. Flash Time-képességek. Ezeket a Mátrix-filmben már látott akciók alapján alkotják meg, és olyan dolgokat tehetünk meg velük, amikkel még a legerősebb ellenfeleket is legyőzhetjük. Átláthatunk a falakon, sőt akár át is üthetjük őket, hatalmasakat ugorhatunk, emberfeletti sebességgel futhatunk, és ha úgy látjuk jónak, még az időt is lelassíthatjuk – ilyenkor könnyedén kerülhetjük ki a ránk lőtt lövedékeket, de ezt a képességet akár arra is használhatjuk, hogy bevetődjünk egy becsukódó ajtón. Többjátékos-módról egyelőre még nem esett szó (amiben nyilván szerepet játszhatnak a Flash Time-képességek is).

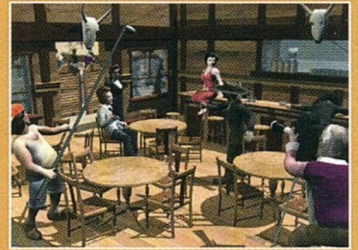




# THE MOVIES

**Kiadó: Activision Fejlesztő: Lionhead**
**Megjelenés: 2004. első fele (NTSC)**

Ha Peter Molyneux játékot készít, akkor jobb odafigyelni, mert abból egy nem mindennapi alkotás lesz (érdemes elolvasni BC előzetesünket, és még inkább megnézni a videót a DVD-n)! A Movies természetesen Hollywoodba kalauzol minket, ahol egy filmstúdiót kell kezelésbe vennünk. A program alapvetően egy klasszikus manager-játék, figyelni kell a kiadásokra, a reklámra, a cenzúrára, a sztárokra, a közönség kívánalmaira és még számtalan másik dologra. Irányítanunk kell a feltalálók munkáját, hiszen hatalmas előnyt szerezhetünk a színes- vagy hangosfilmek, a surround-hangzás, az animációs filmek vagy éppen a digitális kamera feltalálásával. Az 1920-as években kezdődő játékban azonban a rendezés feladata is ránk hárul: miután kiválasztottuk a film stílusát, egyszerű ikonok segítségével összeállítottuk a forgatókönyvet, összeszedtük a szereplőket és legyártottuk a díszleteket, nekünk kell meghatározni a szereplők viselkedését. Erre különböző csúszkák – egyelőre a következőket jelentették be: erőszak, romantika, realitás – állítgatásával lesz lehetőség, így a Bud Spenceres bunyóktól a Harcosok Klubjában látottakig, illetve a húszas évek visszafogott szemezésétől a vad pornójelenetekig mindent létrehozhatunk. Ráadásul mindezt valós időben, úgy, hogy látjuk is a dolgot – ehhez olyan mesterséges intelligencia szükséges, amire eddig nem volt példa. Igaz, az ilyen dolgok létrehozása mindig is Peter specialitása volt…



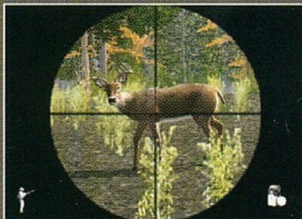




# DEERHUNTER

**Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Coresoft**
**Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)**

Már azt hittük, hogy az 1997-ben kezdődött vadászjáték-őrület leáldozott (akkor az eredeti ötmillió példányban fogyott szerte a világon), de ezt az évet sem ússzuk meg néhány vérbefagyott virtuális őz nélkül. A programban 17 (!) fegyverrel mészárolhatunk, amelyek közül eddig hármat jelentettek be: lesz vadászpuska, sörétes és íj (remélhetőleg rakétavető és lángszóró nem szerepel). A világ számtalan erdejét járhatjuk be, ráadásul nemcsak gyalogosan, hanem hójáróval és terepjáróval is. Ez lesz a sorozat első olyan része, ahol nagy figyelmet fordítanak a többszemélyes játékra: nemcsak kétfős, osztott képernyős vadásztúrákban vehetünk részt (remélhetőleg a bátor vadászok egymásnak is alágyújthatnak), de online akár hét vadidegen „ellen" is. Itt persze nem egymást kell lelőni, hanem meghatározott idő alatt kell minél több pontot érő zsákmányt elejteni. A találatokat egyébként a program azonnal megismétli (természetesen mátrixos effekttel), lassítva követve a golyó útját és becsapódását… A grafika nagyon szép, látszik, hogy az Infogrames tényleg különleges figyelmet fordít a játékra – csak az a baj, hogy a játékosok 99%-a sokkal jobban örülne egy standard FPS-nek, ahol nem ártatlan szemű őzeket kell lelőni, hanem idegeneket/zombikat/robotokat/Anettkát.







# SPAWN

**Kiadó: Namco Fejlesztő: Namco Hometek**
**Megjelenés: 2003. tél (NTSC)**

A híres képregény-mágus, Todd McFarlane akkor került kapcsolatba a Namcoval, amikor a cég megkereste őt, hogy engedje meg Spawn szerepeltetését a Soul Calibur 2 Xbox-verziójában. Ez végül oda vezetett, hogy az úriember összedobott még egy karaktert – a mindhárom verzióban szereplő Necridet –, sőt nemrég bejelentették, hogy Spawn egy külön játékot is kap a Namco amerikai szárnyától (nekik köszönhetjük a Dead to Rightsot is). A program New Yorkban játszódik, küldetésalapú lesz, és főként Spawn különleges képességeire épül. Szuper-erő, dupla-ugrás, a teljes fegyver-arzenál, a pokoli varázslatok és persze a szimbióta kosztüm is jelen lesz – a képregény rajongói egyenesen a mennyekben érezhetik magukat. Amikor éppen nem valamelyik megidézett fegyverünkkel csépeljük a szerencsétlen halandókat – no meg a démoni/angyali hatalommal rendelkezőket –, akkor a számtalan pusztakezes kombóból válogathatunk. A szimpla ellenfelek mellett Spawn minden jelentősebb ellenfele is megjelenik, köztük például Cy-Gor és Tremor is.








# ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII

**Kiadó:** Koei **Fejlesztő:** Koei Yokohama
**Megjelenés:** 2003. július (NTSC)



A Koei nagyon felgyorsította stratégia játékainak átültetését angol nyelvre, ebben a hónapban ez már a második ilyen esetünk. A tavaly szeptemberben tesztelt hetedik részhez képest forradalmi változások nincsenek: ismét Kínában járunk (fő célunk, hogy a polgárháborút megszüntetve egyesítsük a birodalmat), és ismét egy nemesi családfőt alakítunk. Ami a választható karakterek számát illeti, nem aprózták el a dolgot: 611 figura vár ránk, a kreatív lelkületűek pedig létrehozhatnak maguknak akár száz saját nemest is. A viszonyrendszer is módosult, a százalékos mutatót felváltotta egy sokkal egyszerűbb (öt lépcsőben juthatunk el az ismeretlentől az intim kapcsolatig), és új opciókat is kapunk: házasodhatunk, gyerekünk születhet, és testvérünkké fogadhatunk egyes személyeket. Minden egyes karakter 26 képességgel rendelkezhet, és ha egy kategóriából (például a harci, vagy a kereskedelemi) már mindent megtanult, akkor elsajátíthat különleges képzettségeket is. A harc is komoly fejlődésen ment át, most már több tucat család seregei is összecsaphatnak egyszerre, ráadásul nekünk kell majd a mi katonáinkat irányítani – így kisebb hadakkal is hatalmas károkat okozhatunk. A realitásokhoz (legalábbis a lehetőségekhez képest) meglehetősen hű, 50 évig húzódó hadjárat mellett kapunk még legalább öt kisebb küldetést, tehát pár hétig megint búcsút lehet inteni minden szabadidőnknek...

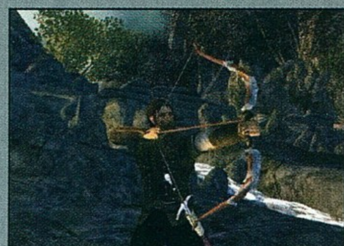




# THE LORD OF THE RINGS TREASON OF ISENGARD

**Kiadó:** Vivendi Universal **Fejlesztő:** Surreal
**Megjelenés:** 2003. december (NTSC)

A Vivendi a tavalyi – kiábrándító – Fellowship of the Ring után idén két Gyűrűk Ura-játékkal is próbálkozik. A Hobbitról áprilisi számunkban olvashattál (most meg van egy videó róla a DVD-n).

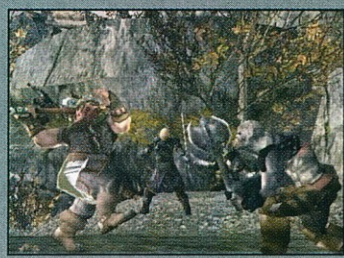


A Treason of Isengard címe ellenére a második könyvön alapul, az abban olvasható kalandokat, csatákat élhetjük át személyesen is, a hat karakter valamelyikét irányítva (Aragorn, Gimli, Legolas, Boromir, Samu és Gollam). Persze nem váltogathatunk köztük szabadon, hanem a sztori és az események függvényében mindig az éppen legfontosabb figura kontrollálását vesszük át.



A mészárlással gyűjthetünk tapasztalatot (a lopakodós pályákon pedig az ellenfelek elkerülésével), és minden karaktert egyéni módon fejleszthetünk tovább. Kalandelemek idén nem lesznek, és a grafikus motor is teljesen megújult.

Megpróbálták a Fellowship of the Ring minden hibáját kijavítani, például ezúttal társaink már aktívan részt vesznek mellettünk a csatákban, a kooperatív-mód segítségével pedig akár az összes missziót végigjátszhatjuk ketten is, és rengeteg titkos dolgot is megszerezhetünk (többek között egy új karaktert – nem Gandalfot! – és egy új játékmódot).



# DOG'S LIFE

**Kiadó:** Sony **Fejlesztő:** Frontier Developments
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)



Azt hihetnénk, hogy ilyen őrült ötlet csak japánoknak juthat az eszébe – nos, ez nem így van: a Dog's Life a ködös Angliában készülget, az Elite-játékokkal elhíresült David Braben irányítása alatt. Egy Jake nevű keverékkutyust fogunk irányítani, akinek lánypajtását, Daisyt titokzatos egyének rabolták el. Persze nekünk kell megmenteni a szukát, és a csendes clarksville-i otthonunkból indulva egész Amerikát be fogjuk járni a hegyi sípályáktól a legszmogosabb nagyvárosokig. A játékmenet a fejlesztők szavai szerint a GTA által nyújtott szabadságra hajaz: lesznek ugyan küldetéseink is, de mi döntjük el, hogy mikor melyiket hajtjuk végre, és köztük azt csinálunk, amit akarunk. Jake-et irányíthatjuk külső nézetből, de ha kíváncsiak vagyunk a szagokra is, akkor átválthatunk FPS-üzemmódba is. Így a világ képe teljesen kifakul, az egyes szagok pedig élénk pacákként, csíkokként jelennek meg (a sárga jelek például a... khm, territoriális jelöléseket mutatják). A feladatok „jellegzetesen kutyásak" lesznek: az egyik első például az lesz, hogy egy csivavát legyőzzünk területkijelölésben: nekünk kell gyorsabban körbevizelni egy kertet. Ha sikerrel vesszük az akadályokat, akkor átvehetjük kis időre a legyőzött eb felett az irányítást – a fenti esetben a csivavával be tudunk férkőzni igen szűk járatokba is. A játékot egyébként gyerekeknek szánják, hogy kialakuljon bennük a felelősségérzet: ha nem etetjük Jake-et, akkor csontkollekcióvá válik, ha nem törődünk a tisztaságával, akkor büdös lesz, és senki nem fogja megközelíteni.



# THE SUFFERING

**Kiadó/Fejlesztő:** Midway
**Megjelenés:** 2003. október (NTSC)



A Midway meglehetősen bátor, hiszen saját pályáján támadja be a Capcomot: egy félelmetes és véres túlélő horrort készítenek. Noha egyelőre természetesen nem lehet tudni, hogy elér-e akkora sikereket, de a képek, illetve az előzetes információk sok jóval kecsegtetnek. Egy Torque nevű rabot alakítunk, akit életfogytig tartó börtönbüntetésre ítélnek, amit az Abbott börtönben kell letöltenie (az Alcatrazhoz hasonlóan ez is egy szigeten van, és valaha ez is egy erőd volt). Mivel szegény jószág elméje kicsit instabil állapotú, ezért ő maga sem tudja, hogy elkövette-e, amivel vádolják, ráadásul sűrűn szenved hallucinációktól és spontán eszméletvesztésektől. Egyik nap aztán valami szörnyűség történik: a börtönben elpusztult rabok – érthető módon igen dühös – szellemei visszatérnek, és megkezdik az őrök lemészárlását. Torque egyetlen késsel felszerelve kiszabadul a cellájából, és valahogy még meg kellene szöknie a szigetről is. A vándorút alatt persze egyre többet tudunk meg múltunkról, és fény derül arra is, hogy amikor Torque bedühödik, egy vérengző berzerkerré változik. Tízféle fegyverrel harcolhatunk a 12 „mezei" ellenfél ellen, de mind a kilenc pálya végén lesz egy főellenfél is. A Silent Hillhez hasonlóan bizarr játéknak – teljesítményünktől függően – háromféle befejezése lesz.





# GOBLIN COMMANDER UNLEASH THE HORDE

**Kiadó/Fejlesztő:** Jaleco
**Megjelenés:** 2003. november (NTSC)




A standard, valós idejű stratégiai játékok konzolon sosem működtek igazán, hiszen a kontroller nem veheti fel a versenyt sebességben és – főleg – precizitásban az egérrel. Ugyan volt jó pár kísérlet a nevesebb PC-s példányok konzolosítására (főleg PS-en), de ezek valahogy sosem tudták ugyanazt az élményt nyújtani. Most a Jaleco direkt konzolra készít egy RTS-t, mégpedig a híres skót testvérpár, Chris és Ron Millar segítségével. Ezt a két urat a műfaj koronázott királyától, a Blizzardtól csábították el, és korábban olyan játékokat alkottak, mint a StarCraft, a WarCraft-széria vagy a Diablók. A Goblin Commander egy kizárólag goblinok lakta bolygón, Ogrisson játszódik, amelyen öt törzsük él egymás mellett, egy varázsló irányításának köszönhetően békében. Ám mikor a mágus, Fraziel eltűnik, az öt törzs azonnal egymásnak esik – mi az egyik főnök szerepét töltjük be, és be kell hódoltatnunk a többieket. Két nyersanyag lesz, de egyik sem a szokásos bányászat útján kerül a birtokunkba. A lények gyártásához szükséges lelkeket az ellenfelek



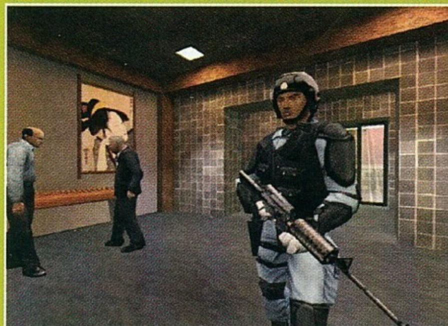

megölésével, és a lélek-kutak elfoglalásával szerezhetjük be, míg aranyat (ezzel fejleszthetjük az egységeket) a környezet pusztításával és rejtett ládák megtalálásával szerezhetünk. Egyszerre meglehetősen kevés egység lehet a pályán: legfeljebb tíz lényünk lehet legyártva, plusz egy titán. Az utóbbi minden törzsnél egy egyedi, hatalmas óriás, akit közvetlenül kell irányítanunk, mintha csak egy akciójátékban lennénk.

# COUNTER-STRIKE

**Kiadó:** Microsoft **Fejlesztő:** Ritual
**Megjelenés:** 2003. ősz (NTSC)



Hosszú hónapokig tartó tárgyalások után végre eldőlt, hogy az Xboxra készülő Counter-Strike-ot a Microsoft fogja kiadni, és ennek örömére néhány részletet meg is osztottak a nagyközönséggel. Az egyedül-, illetve kooperatív-módban ketten is kipróbálható 22 küldetés mellett valószínűleg sokkal fontosabb lesz az online játék, ami forradalmi újításokat fog hozni a konzolok világába. Azon túl, hogy akár húszan is játszhatnak egymással, az Xbox Live zárt rendszerének köszönhetően nem lehet csalni (ez a legnagyobb gond a PC-s verzióval), és a szerverek automatikusan ledobják az idegesítő embereket (például azokat, akik azzal szórakoznak, hogy társaikat mészárolják). Kiemelten támogatják a klánokat, tehát lehet egyedi szimbólumokat kreálni, és azzal telefújni a pályát, illetve rendszeresen lesznek bajnokságok is. És ami a legjobb: mindenki készíthet saját pályákat, sőt módosításokat is a Counter-Strike-hoz (például új fegyvereket, vezethető járműveket). Ezeket a Microsoft és a CS jogtulajdonosa, a Valve fogja kiértékelni, és ami átmegy a szűrőn, azt letölthetővé teszik. A meglevő négy mellé lesz egy ötödik játékmód, három új fegyver és – bár gyönyörű azért nem lett – a grafikán is csiszoltak: a program támogatja a 16:9 arányú megjelenítést és újrarajzolták a modelleket is.



# THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

**Kiadó:** Electronic Arts **Fejlesztő:** EA Redwood Shores
**Megjelenés:** 2003. ősz



Természetesen az Electronic Arts nem hagyta, hogy a Vivendi magához édesgesse a Gyűrűk Ura-rajongókat, és egy nappal a Treason of Isengard nyilvánosságra kerülése után felfedték a részleteket saját programjukról is. A RotK természetesen a harmadik filmen alapul és három történetet követhetünk végig benne: Gandalfét, az Aragorn-Gimli-Legolas trióét, és a Mordorban senyvedő két hobbitét (e hat szereplőn kívül még lesz legalább két titkos karakter is). Ez szerencsére azzal jár, hogy több pálya lesz a játékban, mint amennyit a Two Towersben láthattunk, ráadásul az ígéretek szerint minden szint legalább kétszer akkora lesz, mint az előző epizód legnagyobb területe. A karakterek fejlesztése másképpen lesz megoldva (bár egyelőre nem közölték, mi váltja fel az XP-gyűjtögetős módszert) és ezúttal mindenki teljesen egyedi, csak rá jellemző képességeket tanulhat. Szerencsére a fejlesztők meghallgatták sirámainkat, és kipróbálható lesz a kooperatív-mód is, bár előreláthatólag csak Aragornék pályáin. Fejlesztettek a grafikán, megduplázott poligonszámot és egy teljesen új árnyékolási rendszert ígérnek (igaz, az első képeken ez nem nagyon látszik).







# PHANTASY STAR ONLINE III C.A.R.D. REVOLUTION

**Kiadó:** Sega **Fejlesztő:** Sonic Team
**Megjelenés:** 2003. ősz (PAL)

A Sonic Team meglepő lépésre határozta el magát: ugyan a PSO harmadik fejezete nemsokára elkészül, de a rajongók nem biztos, hogy örülnek az ezzel együtt járó változásoknak. Mégpedig azért, mert csak a világ – a Ragol bolygó – és néhány lény származik az előző részekből, minden más kicserélődött. A valós időben zajló harcrendszert sutba vágták, és – mint az a játék címéből is kitalálható – a kardok és lőfegyverek helyét kártyák vették át. Igen (mint a szintén GC-s Lost Kingdomsban), ezúttal is körökre osztott csatákban, a paklinkból húzott lapokkal kell megnyerni a harcokat. Lényeket idézhetünk, varázsolhatunk – ehhez pedig több száz lap áll rendelkezésünkre. Persze a legdurvábbakhoz csak igen nehezen juthatunk hozzá, azokat ugyanis a régiók végén terpeszkedő főellenségek őrzik. Lesz osztott képernyős, illetve online játék is, mindkettő legfeljebb négy játékos számára – az utóbbi természetesen pénzbe fog kerülni. Nem hivatalos értesülések szerint az Episode III készül Xboxra is, de a Nintendo néhány hónapos exkluzivitást vásárolt a programra.

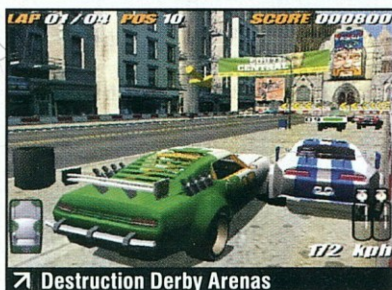





# BEMELEGÍTÉS AZ E3-RA

**Az év egyik legizgalmasabb hónapja az igazi játékosok számára egyértelműen a május, hiszen ilyenkor kerül megrendezésre a videójátékok világának legfontosabb kiállítása, az E3 (a másik ilyen időszak az év vége, amikor a májusban megismert programokat megvásárolhatják). Az idei rendezvény – mely május 14-től 16-ig tart – is a megszokott gigantikus buli lesz, a szervező idsa (Interactive Digital Software Association) felmérése szerint több, mint 1300 játékot mutatnak be, melyek 57%-a konzolokra, másik 9%-a pedig kézikonzolokra készül. Következő hónapban természetesen az újság hasábjainak jelentős részén olvashatsz ezekről a programokról; most ehhez szeretnénk egy kis kedvcsinálót nyújtani. Alant olvashatsz a legnagyobb cégek terveiről, ám a lista természetesen korántsem teljes – erre egyrészt helyünk sincs, másrészt pedig mindenki megpróbálja a meglepetéseit az E3 idejére koncentrálni (főképp a hivatalosan is bejelentett játékokra koncentrálunk, de megemlítünk néhány pletykát is – ezeket kéretik nem 100%-osra venni).**

## SONY



Destruction Derby Arenas

Hacsak valami elképesztő meglepetéssel nem rukkolnak elő, akkor a legnagyobb durranás kétségkívül a Gran Turismo 4 lesz (bár akkora meglepetést nehéz lenne elképzelni, ami a háttérbe szoríthatná a GT4-et…). (*Megveszi őket a Microsoft, azt meg a Nintendo…? :-) – a szerk.*) Több száz kocsi, rengeteg pálya és teljes online támogatás várható, no és valószínűleg a grafikán is fejlesztettek az elmúlt két év folyamán. A Polyphony szuperjátéka mellé rengeteg nagy siker folytatása várható: Arc the Lad, Jak & Daxter, Ratchet & Clank, Syphon Filter – ezek mind megkapják a maguk következő részét (sőt ha hinni lehet az ilyenkor hihetetlen mennyiségben felbukkanó pletykáknak, akkor a Sly Raccoon és az ICO második része is bemutatkozik Los Angelesben). Az online részleget fogja erősíteni a SOCOM 2, a Hardware, a Destruction Derby, illetve – szintén nem hivatalos infók szerint – a következő WipeOut- és Colony Wars-epizód is. Ezek mellett mindenképpen említésre méltó a Ghost Hunter (lásd híreinkben a megadurva képeket!), illetve az a Lost Boys által fejlesztett sci-fi FPS, amit direkt egy Halo-killernek terveznek.


Jak 2

## MICROSOFT


Fable

A Microsoft igen nagy nevekkel készül lenyűgözni a világ minden részéből odagyűlt újságírókat. Elég, ha csak a Halo 2-t említjük, ami várhatóan a legnagyobb durranás lesz. Ebbe a versenybe azért beszáll a Fable és a BC is, de az autóversenyek terén is nagy nevek lesznek kiállítva: nevezetesen a Project Gotham Racing 2, valamint a RalliSport Challenge 2. A Midtown Madness 3, a Brute Force, a Crimson Skies és a Psychonauts már szinte a végleges verziójukban lesznek jelen, ezzel szemben a Sudeki, az Amped 2 és a Top Spin még csak itt mutatkoznak be játszható formában (korábban már olvashattál róluk). Nagyon várjuk a következő Oddworld-játékot, a szokásos válogatott marhaságokkal. A 375 millió dolláros kérdés a Rare – egyelőre ugyanis senki nem tudja, hogy mivel készül a szupercsapat: a Kameo és a következő Perfect Dark biztosan fejlesztés alatt állnak, de hogy mi a másik három játékuk, amivel 2004 végéig elő akarnak rukkolni, arról egyelőre csak találgatások láttak napvilágot (egyesek szerint lehet egy új Conker, vagy Killer Instinct, mások a Banjo-szériát tarják valószínűnek). Az Xbox Live is megújul, ősztől várhatóan kicsit átalakítják a főmenüt, és játék elindítása nélkül is beszélhetünk azokkal, akik barát-listánkon vannak.


Halo 2

## NINTENDO


F-Zero

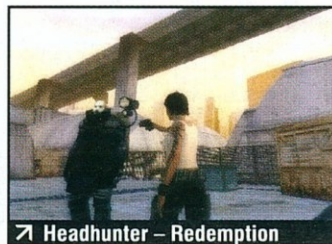
Mario mindenütt lecsap: teniszezik, golfozik és kicsi-kocsiban száguldozik. Ezen felül megeshet, hogy ugrándozni is fog – lehetséges, hogy már most bemutatkozik az új Miyamoto-játék, az egyelőre Mario 128-ként futó projekt is. Ebben a számunkban olvashattatok már a Pikmin 2-ről, a következőben pedig várhatóan már az Animal Crossingről is beszámolhatunk. Az is biztos, hogy a Metroid folytatása is ki lesz állítva – igaz, csak egy rövid, kedvcsináló videó formájában, de akkor is, kint lesz! A Nintendonál egy teljesen új csapat dolgozik a következő Zeldán, várhatóan pár képet, információt erről is be tudunk szerezni. Lassanként beérnek a független kiadóknak kiadott fejlesztések is: a Sega az F-Zeroval, a Namco a Star Fox Armada-val, a Factor 5 a Pilotwings-szel, a Treasure pedig a Wario Worlddel készül robbantani. Az egyik legnagyobb titokban tartott játék a Zoonamitól (ex-Rare-fejlesztők alapították) érkezik, és egyelőre csak annyit tudni róla, hogy sci-fi környezetben játszódik és a kódneve Game Zero. Akik esetleg reménykedtek abban, hogy a Nintendo mégis elkezd online játékokkal foglalkozni, azokat ki kell ábrándítanunk: a cég európai szóvivője kategorikusan közölte, hogy idén egyetlen saját fejlesztésű, neten keresztül is játszható programmal sem készülnek. Hüpp-hüpp…


Mario Tennis

# SEGA


↗ Worms 3D

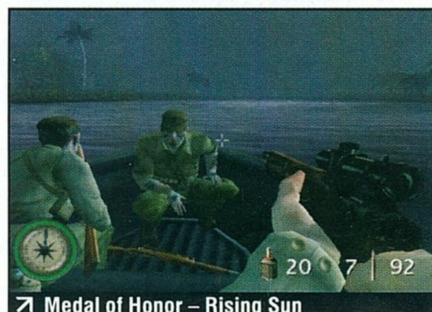
A Sega irtózatos mennyiségű programmal jelentkezik: nem elég, hogy mind a 11 stúdiójuk legalább egy programon dolgozik, de néhány kisebb fejlesztőcsapat munkáit is ők gondozzák. Ilyen például a Worms 3D (PS2, GC, Xbox) a Team 17-től, illetve a From Software O.To.Gija (Xbox) is. A mostani számunkban bemutatott négy játék mellett természetesen nem hagyják el a sportkínálatot sem, a 2K4-es széria minden tagja megmutatja magát, idén már csak PS2-n és Xboxon. Készül a Headhunter: Redemption, amiben Jack Wade visszatér, illetve a Shinobi folytatása, Kunoichi néven. Utóbbival az Overworks eléggé eltávolodott az eredetitől, hiszen csak annyi a közös pont az elődben és az utódban, hogy ninjás játékok – a Kunoichiben ugyanis (a játék nevéhez hűen) egy női bérgyilkost alakítunk. Sonic is visszatér: a Sonic Heroes nevű program mindhárom konzolon feltűnik, az ígéretek szerint minden eddiginél szebb grafikával és észveszejtőbb sebességgel. Megpróbálnak pénzt csinálni a régebben sikeres programjaik felújításával: PS2-re érkezik a Vectorman, az Altered Beast és a Golden Axe, Xboxra pedig az Out Run és a Spike Out (utóbbi kettő valószínűleg online is játszható lesz). A Shenmue 3 is készülget, de ez legfeljebb videó-formában mutatkozik be, játszható változat ugyanis még nincs belőle.


↗ Headhunter – Redemption

# ELECTRONIC ARTS


↗ SSX 3

A legnagyobb független játékkiadó cég természetesen minden fronton ontani fogja a folytatásokat. Lesz új Medal of Honor, a Rising Sun ezúttal a csendes-óceáni frontra visz bennünket. A film premierjére elkészül az új Lord of the Rings (erről híreinkben olvashatsz), és bár idén nem lesz film, KÉT Harry Potter játék is a boltokba kerül. Noha az egyikről semmit sem tudni, a másiknak a címe Quidditch World Cup, és ebből valószínűleg már ki is lehetett találni, hogy miről szól... Már készül a következő Need for Speed is, mégpedig a sejtelmes Underground alcímmel. Ez az éjszakai illegális autóversenyek világába kalauzol el minket, viszonylag kevés autóval, viszont annál több megnyerhető alkatrésszel. Várhatóan megkapják a maguk folytatásait a James Bond-, a Sims- és az SSX-szériák is (utóbbi már be is következett, lásd híreinket). Azt pedig talán nem kell mondani, hogy ősszel minden, kicsit is népszerű sportjáték megkapja a 2004-es kiadását... ehhez legfeljebb csak annyit tennénk hozzá, hogy a FIFA várhatóan online is játszható lesz, viszont előreláthatólag kizárólag PS2-n.


↗ Medal of Honor – Rising Sun

# CAPCOM


↗ Dino Crisis 3

Bár a japán cég anyagilag eléggé ramaty állapotban van (lásd apró híreinket), azért még mindig 80 (!) programjuk áll fejlesztés alatt. GameCube-ra természetesen a korábban bejelentett (Multiplay 2003. február) öt játék lesz kiállítva, élükön a Resident Evil 4-gyel. PS2-n szintén egy Resident Evil lesz a középpontban, mégpedig a csak online játszható Outbreak (korábban RE Online néven futott, mi is úgy adtunk róla hírt). Persze emellett nem szabad megfeledkezni az Onimusha 3-ról, illetve a Maximo 2-ről sem, és még az is lehet, hogy a különböző kódneveken futó játékaik közül is felfednek egyet-kettőt (olyan címekről van szó, mint a Cas Ra, a Project Devil, a Poena vagy éppen a Lost Mantis). Xboxon a Dino Crisis 3, valamint a Steel Battalion online viszi majd a prímet. A felsorolt játékok mellett kapunk jónéhány Mega Mant is (várhatóan minden platformra), és néhány internetes oldal szerint az Auto Modellista második része is ki lesz állítva (ebben az első rész gyenge eladási adatai miatt azért kételkednénk).


↗ Resident Evil 4

# UBI SOFT

Az egy év alatt pénzügyi helyzetén fényévekkel javító francia kiadó (a Splinter Cell és a Ghost Recon Xboxos verziói több, mint 2.5 millió példányban fogytak, és a Rayman 3 is igen jól szerepelt) valószínűleg idén is robbantani fog. Tom Clancy nevével fémjelezve – legalább – három játékot adnak ki idén is: jön a Rainbow Six 3 (terroristaelhárítók vs. rosszfiúk), a Ghost Recon 2 (katonák vs. rosszfiúk) és a Splinter Cell: Shadow Strike (különleges ügynök vs. rosszfiúk). Célplatformokról egyelőre semmit nem tudni, és még az sem tisztázott, hogy a Shadow Strike pontosan mi is lesz – igazi folytatás-e, vagy csak néhány új pálya. Az Ubi fejlesztői több akciójátékon is dolgoznak: lesz új Batman, Prince of Persia (ez a Splinter Cell fejlesztőitől jön, érdemes lesz odafigyelni rá), és talán végre megtudhatjuk, hogy mi is az a Project BG&E. A már nyolc hónapos késésben levő XIII és a két éve készülő Nightmare Creatures 3 is játszható lesz, ellenben a Rayman 4-ből legfeljebb csak egy videót kap a nagyközönség.


↗ Prince of Persia – Sands of Time


↗ Tom Clancy's Raven Shield

# MEGJELENÉSEK



## ◉ EURÓPA, USA – 2003. MÁJUS - 2003. JÚNIUS

### EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

| | | | |
|---|---|---|---|
| WWE Crush Hour | 15-Máj | THQ | * |
| Shinobi | 15-Máj | Sega | *** |
| Rygar: The Legendary Adventure | 16-Máj | Tecmo | **** |
| ChopLifter: Search & Rescue | 16-Máj | Xicat | *** |
| Speed Kings | 16-Máj | Acclaim | *** |
| Silent Hill 3 | 23-Máj | Konami | ***** |
| Def Jam Vendetta | 23-Máj | Electronic Arts | **** |
| Dancing Stage MegaMix | 23-Máj | Konami | *** |
| SOCOM: US Navy Seals | 30-Máj | Sony | ***** |
| Pro Beach Soccer | 30-Máj | Wanadoo | *** |
| Next Generation Tennis 2003 | 30-Máj | Wanadoo | ** |
| Inquisition | 30-Máj | Wanadoo | *** |
| Frogger Beyond | 30-Máj | Konami | ** |
| Barbarian | 30-Máj | Titus | ** |
| Armored Core 3 | 30-Máj | Agetec | ***** |
| Wakeboarding Unleashed | 30-Máj | Activision | **** |
| Run Like Hell | 6-Jún | Titus | **** |
| RtCW: Operation Resurrection | 6-Jún | Activision | **** |
| Tomb Raider: The Angel of Darkness | 6-Jún | Eidos | ***** |
| Batman: Dark Tomorrow | 6-Jún | Kemco | * |
| Dead to Rights | 7-Jún | Namco | *** |
| The Hulk | 13-Jún | Vivendi Universal | **** |
| Evil Dead: A Fistful of Boomstick | 13-Jún | THQ | ** |
| F1 Career Challenge | 16-Jún | Electronic Arts | **** |

### USA PS2 MEGJELENÉSEK

| | | | |
|---|---|---|---|
| ChopLifter: Crisis Shield | 20-Máj | Xicat | *** |
| IndyCar Series | 20-Máj | Codemasters | *** |
| Speed Kings | 20-Máj | Acclam | *** |
| Evil Dead: A Fistful of Boomstick | 26-Máj | THQ | ** |
| RtCW: Operation Resurrection | 27-Máj | Activision | **** |
| Chessmaster | 27-Máj | Ubi Soft | *** |
| The Hulk | 27-Máj | Vivendi Universal | **** |
| Wakeboarding Unleashed | 3-Jún | Activision | **** |
| Tomb Raider: The Angel of Darkness | 10-Jún | Eidos | ***** |
| RTX Red Rock | 10-Jún | LucasArts | **** |
| F1 Career Challenge | 10-Jún | Electronic Arts | **** |
| Space Channel 5 | 10-Jún | Agetec | *** |
| Reel Fishing III | 10-Jún | Natsume | *** |
| The Italian Job | 10-Jún | Eidos | **** |
| Mace Griffin Bounty Hunter | 17-Jún | Vivendi Universal | **** |
| Summer Heat Beach Volleyball | 17-Jún | Acclaim | *** |



↗ Arc the Lad



↗ Chessmaster



↗ Silent Hill 3



↗ F1 Career Challenge



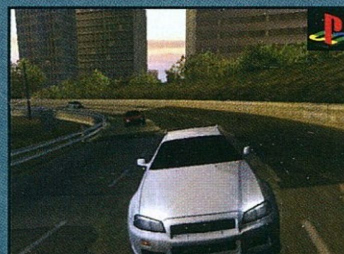
↗ RTX Red Rock



↗ Lygar – The Legendary Adventure



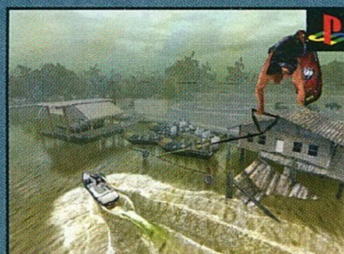
↗ SOCOM – US Navy Seals



↗ Street Racing Syndicate



↗ The Italian Job



↗ Wakeboarding Unleashed


Galleon


Lost Kingdoms 2



Ultimate Muscle


Wario World

## EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

| | | | |
|---|---|---|---|
| RtCW: Tides of War | 16-Máj | Activision | ***** |
| Yager | 23-Máj | THQ | **** |
| Speed Kings | 23-Máj | Acclaim | *** |
| Dakar 2 | 23-Máj | Acclaim | *** |
| Stake: Fortune Fighters | 30-Máj | Metro 3D | ** |
| Robocop | 30-Máj | Titus | * |
| Red Faction 2 | 30-Máj | THQ | *** |
| Pro Beach Soccer | 30-Máj | Wanadoo | *** |
| Barbarian | 30-Máj | Titus | ** |
| Kakuto Chojin | 30-Máj | Microsoft | ** |
| Wakeboarding Unleashed | 6-Jún | Activision | **** |
| Crimson Skies | 6-Jún | Microsoft | ***** |
| The Hulk | 13-Jún | Vivendi Universal | **** |
| Evil Dead: A Fistful of Boomstick | 13-Jún | THQ | ** |
| F1 Career Challenge | 16-Jún | Electronic Arts | **** |

## USA XBOX MEGJELENÉSEK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Speed Kings | 20-Máj | Acclaim | *** |
| MotoGP 2 | 20-Máj | THQ | ***** |
| Evil Dead: A Fistful of Boomstick | 26-Máj | THQ | ** |
| Brute Force | 27-Máj | Microsoft | **** |
| The Hulk | 27-Máj | Vivendi Universal | **** |
| Bloody Roar Extreme | 27-Máj | Konami | ** |
| Barbarian | 1-Jún | Titus | ** |
| Robocop | 1-Jún | Titus | * |
| Dakar 2 | 2-Jún | Acclaim | *** |
| Tetris Online | 2-Jún | THQ | ** |
| Wakeboarding Unleashed | 2-Jún | Activision | **** |
| Midnight Club II | 3-Jún | Take 2 | **** |
| Aquaman: Battle For Atlantis | 10-Jún | TDK | ** |
| DroneZ | 15-Jún | Metro 3D | *** |
| Midtown Madness 3 | 16-Jún | Microsoft | ***** |
| Mace Griffin Bounty Hunter | 17-Jún | Vivendi Universal | **** |
| Top Angler | 17-Jún | Xicat | ** |
| Dinotopia | 17-Jún | TDK | ** |
| Soldier of Fortune II: Double Helix | 17-Jún | Activision | ***** |
| Pirates of the Caribbean | 19-Jún | Bethesda | ***** |

## EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

| | | | |
|---|---|---|---|
| WWE Crush Hour | 16-Máj | THQ | * |
| Top Angler | 16-Máj | Xicat | ** |
| Lost Kingdoms 2 | 16-Máj | Activision | **** |
| International Superstar Soccer 3 | 16-Máj | Konami | *** |
| Disney Sports Basketball | 16-Máj | Konami | *** |
| Speed Kings | 23-Máj | Acclaim | *** |
| Skies of Arcadia Legends | 23-Máj | Sega | ***** |
| Ikaruga | 23-Máj | Infogrames | **** |
| Def Jam Vendetta | 23-Máj | Electronic Arts | **** |
| BloodRayne | 23-Máj | Majesco | *** |
| Resident Evil 3 | 30-Máj | Capcom | ** |
| Resident Evil 2 | 30-Máj | Capcom | ** |
| Red Faction 2 | 30-Máj | THQ | *** |
| Frogger Beyond | 30-Máj | Konami | ** |
| Barbarian | 30-Máj | Titus | ** |
| Dead to Rights | 7-Jún | Namco | *** |
| Racing Simulation 3 | 13-Jún | Ubi Soft | ** |
| The Hulk | 13-Jún | Vivendi Universal | **** |
| F1 Career Challenge | 16-Jún | Electronic Arts | **** |

## USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

| | | | |
|---|---|---|---|
| Top Angler | 20-Máj | Xicat | ** |
| Speed Kings | 20-Máj | Acclaim | *** |
| The Hulk | 27-Máj | Vivendi Universal | **** |
| Shrek Super Party | 27-Máj | TDK | * |
| Ultimate Muscle | 3-Jún | Bandai | ** |
| Army Men: Sarge's War | 10-Jún | 3DO | * |
| Sonic Adventure DX | 10-Jún | Sega | *** |
| Mace Griffin Bounty Hunter | 17-Jún | Vivendi Universal | **** |
| MegaMan Network Transmission | 17-Jún | Capcom | **** |
| Lotus Challenge | 17-Jún | Xicat | ** |
| Hitman 2: Silent Assassin | 17-Jún | Eidos | ***** |
| Wario World | 23-Jún | Nintendo | *** |
| Freestyle Metal X | 23-Jún | Midway | *** |
| Charlie's Angels: Full Throttle | 24-Jún | Ubi Soft | ** |
| Street Racing Syndicate | 24-Jún | 3DO | *** |
| SX Superstar | 24-Jún | Acclaim | *** |


Brute Force


Crimson Skies


Midtown Madness 3


Pirates of the Caribbean



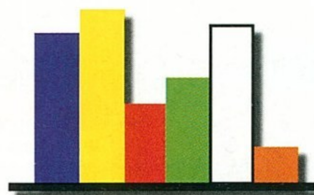
## USA – MÁJUS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Legend of Zelda: The Wind Waker | Nintendo – GC |
| 2 | Pokémon Ruby | Nintendo – GBA |
| 3 | Pokémon Sapphire | Nintendo – GBA |
| 4 | Tenchu: Wrath of Heaven | Activision – PS2 |
| 5 | The Getaway | Sony – PS2 |
| 6 | Def Jam Vendetta | Electronic Arts – PS2 |
| 7 | GTA: Vice City | Take 2 – PS2 |
| 8 | Xenosaga Episode I | Namco – PS2 |
| 9 | Yu-Gi-Oh! Duelists of Roses | Konami – PS2 |
| 10 | MVP Baseball 2003 | Electronic Arts – PS2 |



## JAPÁN – MÁJUS

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy XI: Visions of Ziraat | Square Enix – PS2 |
| 2 | Dragon Quest Monsters | Square Enix – GBA |
| 3 | Nenchu Pro Baseball 2003 | Namco – PS2 |
| 4 | The 2nd Super Robot Taisen Alpha | Banpresto – PS2 |
| 5 | Made in Wario | Nintendo – GBA |
| 6 | Yu-Gi-Oh! Stairway to... | Konami – GBA |
| 7 | Harvest Moon: Friends of... | Victor – GBA |
| 8 | Naruto | Tomy – GC |
| 9 | Taiko no Tetsujin: Doki! | Namco – PS2 |
| 10 | Galaxy Angels | Broccoli – PS2 |



# TOP



## NAGY BRITANNIA

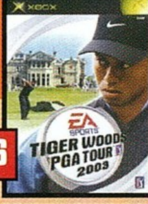
| | | |
|---|---|---|
| 1 | TOM CLANCY'S SPLINTER CELL | Ubi Soft – PS2, Xbox |
| 2 | THE SIMS | Electronic Arts – PS2, GC, Xbox |
| 3 | FIFA 2003 | Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox |
| 4 | PRIMAL | Sony – PS2 |
| 5 | X2: WOLVERINE'S REVENGE | Activision – GBA, PS2 , GC, Xbox |
| 6 | GTA: VICE CITY | Take 2 – PS2 |
| 7 | DANCING STAGE PARTY ED. | Konami – PS |
| 8 | HARRY POTTER 2 | Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox |
| 9 | TOM CLANCY'S GHOST RECON | Ubi Soft – PS2, GC, Xbox |
| 10 | THE GETAWAY | Sony – PS2 |
| 11 | HARRY POTTER 1 | Electronic Arts – GBA, PS |
| 12 | SPIDER-MAN | Activision – GBA, PS2, GC, Xbox |
| 13 | MGS2: SUBSTANCE | Konami – PS2, Xbox |
| 14 | RAYMAN 3 | Ubi Soft – GBA, PS2, GC, Xbox |

# LISTÁK

## TOP 30 — MÁJUS



15 **CRASH BANDICOOT**
Vivendi Universal – PS2, GC, Xbox



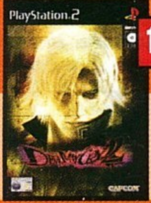
16 **TIGER WOODS PGA TOUR 2003**
Electronic Arts – PS2, GC, Xbox



17 **GRAND THEFT AUTO 3**
Take 2 – PS2



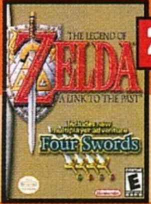
18 **LOTR: THE TWO TOWERS**
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox



19 **DEVIL MAY CRY 2**
Capcom – PS2



20 **YU-GI-OH! STAIRWAY TO...**
Konami – GBA



21 **LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS**
Nintendo – GBA



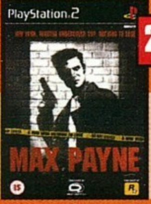
22 **LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING**
Vivendi Universal – GBA, PS2, Xbox



23 **007 AGENT UNDER FIRE**
Electronic Arts – PS2, GC, Xbox



24 **007 NIGHTFIRE**
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox



25 **MAX PAYNE**
Take 2 – PS2, Xbox



26 **CONFLICT: DESERT STORM**
SCi – PS2, Xbox



27 **SONIC ADVANCE 2**
Sega – GBA



28 **GTA COLLECTOR'S EDITION**
Take 2 – PS



29 **HALO**
Microsoft – Xbox



30 **GRAN TURISMO 3**
Sony – PS2



## AUSZTRÁLIA – MÁJUS

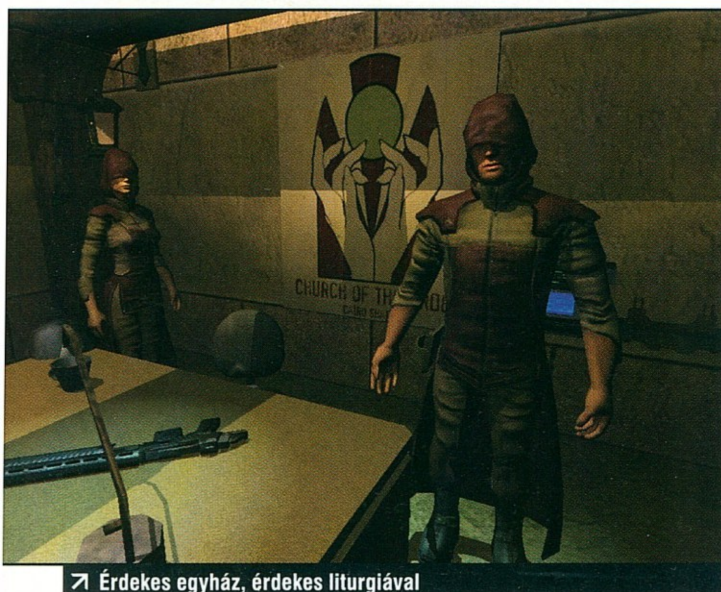


1. **Pokémon Sapphire** – Nintendo – GBA
2. **Pokémon Ruby** – Nintendo – GBA
3. **GTA: Vice City** – Take 2 – PS2
4. **Tom Clancy's Splinter Cell** – Ubi Soft – PS2
5. **TOCA Race Driver** – Codemasters – Xbox
6. **Grand Theft Auto 3** – Take 2 – PS2
7. **Metroid Prime** – Nintendo – GC
8. **The Sims** – Electronic Arts – PS2
9. **Devil May Cry 2** – Capcom – PS2
10. **The Sims** – Electronic Arts – Xbox

## AZ AMAZON.COM ELŐRENDELÉSI LISTÁJA



- **Enter the Matrix** – Infogrames – Xbox
- **Enter the Matrix** – Infogrames – PS2
- **Brute Force** – Microsoft – Xbox
- **.hack//Mutation** – Bandai – PS2
- **RtCW: Tides of War** – Activision – Xbox
- **Final Fantasy X-2** – Square Enix – PS2
- **Castlevania: Aria of Sorrow** – Konami – GBA
- **Tomb Raider: Angel of Darkness** – Eidos – PS2
- **Evil Dead: A Fistful of Boomstick** – THQ – PS2
- **Enter the Matrix** – Infogrames – GC


↗ Érdekes egyház, érdekes liturgiával









## ■ A túléléshez csupán isteni beavatkozás szükséges

# DEUS EX INVISIBLE WAR

**TÍPUS** FPS-KALAND **KIADÓ** EIDOS **FEJLESZTŐ** ION STORM **MEGJELENÉS** 2003. 3. NEGYEDÉV **NTSC**

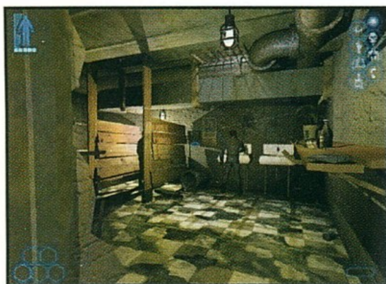
A Deus Ex jött, látott és győzött. Bár a győzelem sajnos istenigazából csak a PC-s verzióról volt elmondható: PlayStation 2-re sajnos túl későn és túl elhanyagoltan (a játék helyenként brutálisan bírt szaggatni) érkezett ahhoz, hogy a konzolos nagyközönség is igazán a szívébe zárja ezt a cyberpunk akció-RPG hibridet. Warren Spector (System Shock, Ultima Underworld-sorozat) kis csapata az első epizód óta nagyot bővült. A másik Ion Storm részleg (A John Romero-féle Ion Storm Dallas) bezárásával Ionviharék austini irodája csak nyert: a megemelt költségvetés (és a Deus Ex financiális sikere) lehetővé tették, hogy az éppen ezerfelé repülő Looking Glass fejlesztőcsapatának krémjét magukhoz édesgessék. Az eredmény két darab ambiciózus folytatás – a Thief harmadik része, és a Deus Ex második epizódja.

A folytatás erős húsz évvel az eredeti történet eseményei után játszódik. Korábbi főhősünknek, JC Dentonnak búcsút mondhatunk (szép is lenne az implantátumokkal félisteni státuszba emelt hérosszal ismét akcióba indulni), új protagonistánkat négy karakter közöl választhatjuk majd ki (két férfi és két nő – Spectorék már az első részben is szerettek volna női főhőst is, de az idő rövidsége ezt megakadályozta). A választástól függetlenül a karaktert Alex D-nek fogják hívni, és a mi jó öreg Denton barátunk egyszer már bevált génkészletét hordozza majd magában. Nem tisztázott ugyanakkor, hogy az első rész három lehetséges befejezéséből melyiket tekintik majd hivatalosnak a készítők. A játék története szintén találgatások tárgya: Spector szigorú titoktartást parancsolt a csapatnak; a fejlesztőkkel készült interjúk során a játék sztoriját firtató kérdésekre általában titokzatos mosoly, vagy halk hümmögés a válasz. Annyit biztosan tudni, hogy izgalmas lokációkban most sem lesz hiány. A DX: Invisible War története Chicago totális elpusztításával kezdődik, a teljesen lepusztult Seattle-ben folytatódik, majd gyors ugrásokkal Németországba, Egyiptomba, sőt az Antarktiszra is ellátogathatunk. A különféle politikai/gazdasági frakciók ezúttal is nagy szerepet játszanak majd a történet alakításában. Kalandjaink kezdetén két csoport verseng hősünk kegyeiért, aztán belép egy harmadik – sőt a játék végén még egy negyedik – szervezet is. Konkrétumokat persze itt sem árultak el a fejlesztő urak. A politikai helyzet kevésbé stabil, mint ahogy azt a Deus Exben megszokhattuk. Kormányok helyett egymással ellenséges szervezetek uralkodnak a nagyvárosokban – egy globális pénzügyi szindikátus, az egységes világ egyház, egy mindenütt jelenlévő, kiborgok által monopolizált feketepiaci kereskedőcsoport, egy titkos, neo-géprombolό közösség, mely minden testmódosítást szeretne semmissé tenni, és végül egy utópisztikus gondolkodású, a társadalom átformálására áhítozó titkos szervezet kavarja a konspirációs kását a Deus Ex világában.

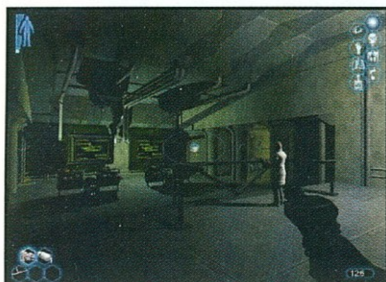
A Deus Ex képzettség alapú fejlődési rendszerét (ahol gyakorlatilag tapasztalati pontokat osztogathatunk szét az egyes tulajdonságok között) egy teljesen a BioModokra (azaz a beépíthető implantátumokra) épülő szisztéma váltja fel. Az implantátumok megszerzésével/megvásárlásával és azok magasabb szintre fejlesztésével juthatunk egyre durvább tulajdonságokhoz: például az egyes fokozatú szem-implantátum (minden testrészbe egy modifikáció építhető be) egyszerű éjszakai látást biztosít, a második stáci-


↘ Így néz ki a jövőben az orális erényöv


↘ Az itallapot ebben a sorrendben kérnénk











↗ Pörkölt lesz vacsorára

óval átláthatunk a falakon, míg a harmadik fejlődési fokozatban minden, a környezetünkben hő-nyomot hagyó tevékenységet megvizsgálhatunk. A feketepiacon lehetőségünk lesz illegális modok beszerzésére – ezek az átlagnál jóval durvább képességekkel ruházzák fel ugyan hősünket (a szemünkbe például hőlátás helyett pusztító erejű lézer szerelhető), de mindig van valami hátulütőjük is. A több inventory-slotot elfoglaló tárgyakat kiszórták a folytatásból (egy tárgy egy kocka a csomagunkban), de a súlykorlátozás megmaradt, azaz még mindig nem cipelhetünk magunknál egy egész fegyverraktárat.

Az első rész sokat kritizált mesterséges intelligenciája is jelentős fejlődésen ment keresztül. Az Invisible War MI-je (ugyanezt alkalmazzák egyébként a Thief 3 esetében is) a szokásos „ha benne van a látószögemben, akkor látom; ha nem, akkor meg csak bámulok magam elé" rendszerrel ellentétben inkább az analóg megközelítés híve. Figyelembe veszi a sötétséget, a távolságot, a látószöget, a periférikus látást és az időt (mennyi ideig kell nézniük az adott dolgot, míg „meglátják"). A hangok is nagy szerepet játszanak az MI viselkedésben: a játékos által keltett zajok könnyen felhívhatják az őrök figyelmét, akik a zajforrás erősségének megfelelően reagálnak. Az első részben gyakorlatilag mindegy volt, hogy egy szobában magunkra csukjuk az ajtót, vagy sem: ha a földhöz csaptunk valamit, vagy lövöldözni kezdtünk, a folyosón bóklászó őr ugyanolyan eséllyel vette észre a ténykedésünket, mintha egy vaskos acélajtó mögött rosszalkodtunk volna. A folytatásban minden anyag másképpen veri vissza a hangot, tehát ha a márvány fürdőszobában vágjuk neki a kancsót a falnak, akkor az baromi nagy zajt csap majd – mi meg pucolhatunk rögtön, mert jönnek a rosszarcú emberek a nagy botokkal.

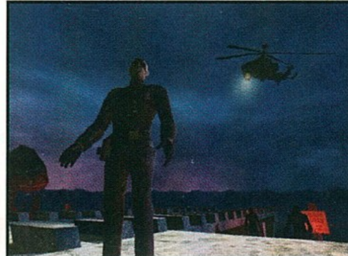
Grafikai téren szintén magasabbra állítják a lécet (jóval magasabbra) az Ion Storm jó munkásemberei: a Deus Ex első felvonása ugyebár az Unreal első részének motorját használta, a most következő fejezet pedig ugyanezen motor kettes verziószámú megfelelőjét alkalmazza. Nagyjából az Unreal Championshipben megtapasztalt vizuális minőségre lehet számítani, némileg magasabb poligonszámú karakterekkel és részletesebben kidolgozott környezettel. A grafika evolúciójáról sokat elárul, hogy a második epizódban látható Space Needle (Seattle emblematikus toronyépülete) nagyjából ötször annyi poligonból áll majd, mint amennyit a DX1 egyszerre a képernyőre pakolni volt képes. A karakterek átlagosan 3000 sokszögből épülnek fel, de a gondos textúrázásnak köszönhetően (a technológia hasonlatos a Doom III-ban alkalmazotthoz) úgy néznek ki, mintha tripla ennyi poligonból rakták volna össze őket. Mivel a játékban még mindig nagy szerepet játszik a lopakodás és a tárgyak manipulálása, teljesen újraírt fény/árnyék-kezelési programrész, és a valósághoz roppant közel álló fizikai modellezés került az új Deus-epizódba. A DX2-ben minden/mindenki a rá irányuló fényforrásnak megfelelő árnyékot vet. Ha a fényforrás mozog, akkor az árnyék is mozog – tehát a haladási irányunknak megfelelően nyúlik, vagy megy össze (ilyesmit láthattunk legutóbb a Splinter Cellben is – lévén a grafikus motor ugyanaz). A rongybaba-fizikának köszönhetően a leütött vagy éppen agyonlőtt ellenfelek valósághű módon esnek össze, vagy gurulnak le a lépcsőn. A DX2-ről készült egyik promóciós videóban hősünk egy acéltartályt vág az ellenfeléhez, mire az őr a fejére kapja a hordót; az átgurul rajta, majd hangos csattanással bucskázik le az emeletről – pontosan úgy, mint ahogy azt a valóságban tenné.

Sok minden változott tehát, egy dolog azonban stabilan tartja magát az Ion Storm céljainak hosszú listáján: ez pedig a nem-lineáris játékmenet megvalósítása. Az első rész egyik legvonzóbb tulajdonsága az volt, hogy a legtöbb problémára többféle megoldást kínált. Bejuthattunk egy épületbe vadul lövöldözve, lopakodva, titkos bejáraton keresztül, vagy az implantátumaink okos felhasználásával is. A második részben a fejlesztők ezt a rendszert szeretnék tökélyre fejleszteni. A cél a szimuláció: a játékost nem akarják belekényszeríteni semmibe; minden akadályt úgy háríthatunk majd el, ahogy azt úri kedvünk diktálja. A különböző implantátumok segítségével teljesen más utakat járhatunk be. Egy fegyverekre és közelharcra szakosodott karakter nyilvánvalóan másképp próbál majd átjutni egy szigorúan őrzött ellenőrzési ponton, mint egy olyan játékos, aki a kezdettől fogva a rejtőzködést és lopakodást, illetve az ezeket segítő BioModokat részesítette előnyben. A Deus Ex 2-ben megvalósul az, amit Spectorék már az első részben is szívesen láttak volna (ám a gyakorlatba való átültetése akkor elmaradt): az egész játékon végig lehet menni úgy, hogy egyetlen embert sem ölünk meg; sőt még csak fegyvert sem kell felvennünk. Az NPC-k száma megsokszorozódik, és beszélgetni is jóval többet fogunk. A hírek szerint a játékhoz eddig húszezer sornyi dialógus készült (az eredeti játék szövegkönyvíróra, Sheldon Pacotti vezeti az írók munkáját ezúttal is), a szituációk változatosságának megteremtése érdekében pedig további 30 ezer apróbb beszólást, reakciót rögzítettek az Ion Stormos fiúk. Ezeket véletlenszerűen halljuk majd a kevésbé fontos karakterek szájából. Ezúttal nem lesznek kényszerűen elbukott küldetések, és a játék fő-designere Harvey „Witchboy" Smith által „sandwich gameplay"-nek (olyan pillanatok, amikor a játékos végképp elunja a csak a tápolást szolgáló mellékszálat, és kiszalad a konyhába harapni valamit) nevezett momentumokat is örökre eliminálni akarják a játékból. A végső cél természetesen a minél nagyobb immerzió: a játékos érezze úgy, hogy egy valós világban kalandozik, ő befolyásolja az ott végbemenő eseményeket, és nem a játéktervezők által felállított szabályok jelölik ki számára a követendő utat.

Jó lenne egy pontos megjelenési dátummal zárni az előzetest, de ilyesmiről még nem tudunk beszámolni. Az ígéretek szerint a Deus Ex: Invisible War még idén megjelenik PS2-re és Xboxra. Az Xbox-verzió miatt nem izgulunk (azt az idei GDC-n már mutogatták, az első benyomások roppant pozitívak voltak), a PS2-es változattal kapcsolatban azonban vannak enyhe kételyeink. Vajon hogy sikerül az egy generációval fejlettebb Unreal-technológia grafikai implementálása egy olyan gépre, ahol már az első rész sem teljesített tökéletesen? A választ jelenleg csak a Jóisten, meg esetleg Spectorék tudják – reménykedjünk benne, hogy az urak korábban már sokszor bizonyított zsenije most is egy tökéletesre polírozott játékot eredményez az összes megcélzott platformon.

↘ Nini, egy lány! Remélhetőleg implantálhatjuk bele egy alkatrészünket







**ELSŐ BENYOMÁSOK**

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ______ 65%**

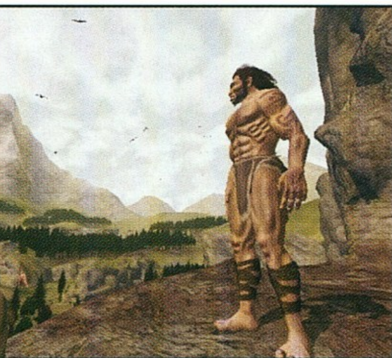
**Warren Spector és a korlátlan szabadság játéka visszatér! Jó lenne végre látni ezt a Láthatatlan Háborút...**



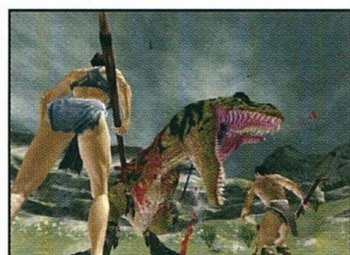


Fajközi géncsere előkészületei, avagy vadásztaktika – ki tudja?









## Sűrített, és némileg előre hozott evolúció

# B.C.

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ LIONHEAD STUDIOS MEGJELENÉS 2004. FEBRUÁR NTSC

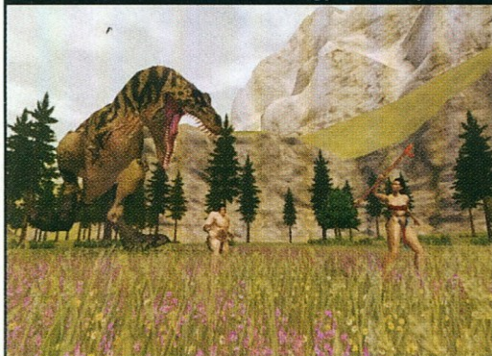
Peter Molyneux nevét hallva bizonyára sokatoknak elsőként a Populous és a Black & White címek ugranak be. Az új ideák és az egészen egyedi, stílusteremtő játékok nagymestere vigyázó tekintetét most (már megint?) az Xbox felé fordította – az előzetes bejelentések szerint hamarosan több, az ő fejéből kipattant ötletre épülő játék is napvilágot lát. Ami – magunk közt szólva – azért elég kérdőjeles, hisz az úriember nem egy olyan fejlesztésnek volt már elindítója, ami jó helyezést kapott a csúszások örökranglistáján. Az ő nevével fémjelzett játékok általános tulajdonsága (s éppen ez szokta okozni az ominózus csúszásokat is), hogy Molyneux csak és kizárólag nagy fába szereti belevágni a fejszéjét. Így van ez ezzel az igen rövid címet viselő, és szokás szerint több kategória jellemzőit egyaránt magán hordozó program esetében is.

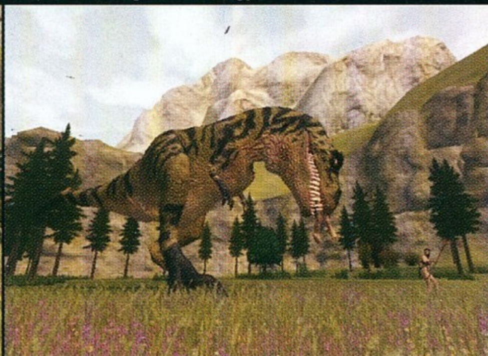
Az „Krisztus előtt"-et jelentő angol betűszó arra utal, hogy a játék az emberiség történelemének hajnalán játszódik. Nem kisebb feladat áll a játékos előtt, mint az, hogy az első emberi törzs túlélést biztosítsa egy ellenséges lényektől hemzsegő világban. Fedezze fel a területet, alkosson szerszámokat és fejlesszen ki olyan képességeket, amelyek az ember túlélést lehetővé tették, és néhány százezer év után a civilizációk kialakulásához vezettek. A program már felsorolásszerűen is (pontosabban az ígéretek szintjén – hiszen a játékról kézzelfogható anyagok helyett inkább csak nyilatkozatok láttak napvilágot, a grafikai képességeit szinte teljes egészében, egyéb részleteit viszont igencsak vázlatosan bíró bemutatókban volt része a szaksajtónak) roppant figyelemreméltó dolgokat ígér. Több, mint száz, felfedezhető eszköz és képesség; hatalmas bejárandó területek, ahol minden (no persze ésszerű korlátokon belül) növény, avagy tárgy felszedhető, és különféle célokra fel is használható. Az élőlények pedig mind egy szálig az intelligenciájuknak megfelelő személyiséget kapnak az ősemberektől rágcsálókig. Ha mindez még nem jelentene elég kihívást a mesterséges intelligenciát programozó fejlesztőknek, akkor még ott van a teljes ökoszisztéma szimuláció – vagyis a tápláléklánc egymáshoz kapcsolódó szemei és azok kapcsolatainak pontos modellezése.

Míg a fejlesztők a világ felépítésében és interaktivitásában az elérhető legnagyobb valósághűségre törekednek, addig a kerettörténetben már nyomokban sem törődnek olyan „marhaságokkal", mint a történeti hűség. Abban még van némi történelmi igazság, hogy az első emberi törzseknek meg kellett küzdenie a túlélésért más hordákkal és a vadvilággal – elvégre ez volt az, ami az egész faj szétszóródását elindította. Érthető, hogy azt a néhány százezer évet, ami alatt az emberiség az első felfedezéseit megtette és kifejlesztette azokat a képességeket, amelyek az állatok fölé emelték, némileg sűrített formában tálalják. Valószínűleg nem sok olyan ember van, aki hajlandó lenne tucatnyi küldetést végigjátszani, míg a törzs tagjai rádöbbennek, hogy a szakócát rá is kötözhetik egy botra (még akkor sem, ha ehhez a valóságban jópárezer év kellett...). Viszont az egész történetet jó néhány millió évvel előrébb tették az időben – a területen ugyanis igen nagy számban kóborolnak a legkülönfélébb dinoszauruszok. Az ősember és a T-Rex, vagy bármely haverja közötti találkozás már teljességgel a fantázia szüleménye, mivel a dinók kihalásakor az ember és az emlősök ősei még apró, szőrös, rágcsálóként ténykedtek a Földön.

A táplálékforrást jelentő növényevő és a jobbára veszélyforrásként alkalmazott húsevő dinók szerepeltetése már tisztán a showbusiness-kategóriába tartozik, elvégre a nevük leírását sikerélményként elkönyvelő amerikai ifjúság számára a történelem előtti idők még mindig egyet jelentenek a Jurassic Parkkal. S ha már a fejlesztők meghözták a döntést arról, hogy nem ragaszkodnak a történelmi hűséghez, akkor már a grafikusok is rátettek egy lapáttal. Az ősemberek ugyanis – az itt-ott előforduló koszfoltoktól eltekintve – sokkal jobban hasonlítanak egy menő fitness-terem oktatói gárdájára, mint az antropológusok által felvázolt képekre. Persze az vesse rájuk az első követ, aki kócos hajú, lapos hasú, de alig takaró állatbőr topjaikat majd szétrepesztő mellbőségű hölgyek helyett inkább a willindorfi vénusz animált mását okítaná a vadbúza megőrlésének mesterfogásaira. Antropológiai szempontból a férfiak modellezése valamivel közelebb

A természetes kiválasztódás egy T-Rex képében utoléri a törzs leglassabb tagját



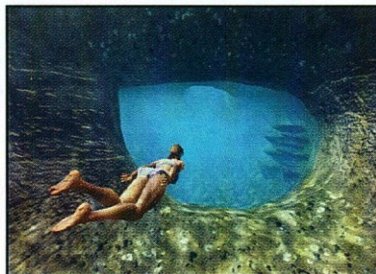




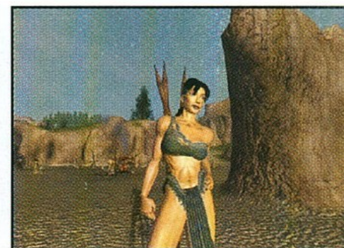


A Miss Barlang verseny döntősei











Az ősasszony a tóban, a grafikus pedig a giccsben fürdik

áll a valósághoz, már ami a koponyaformákat illeti – azért érdekes, hogy a majd' két centis homlokkal bíró Homo Anabolic Steroidus díszpéldányai csak addig különböznek a gyúrótermek macsóitól, amíg nem sikerül feltalálni a nullásgépet. A modellek kidolgozottsága viszont lehengerlő: a már említett koszfoltok, s a mostanában divatos nonfiguratív tetkókat utánzó színes törzsi festésekkel ékes bőr alatt jól kivehető, idealizált izomzat már önmagában is megér egy misét.

A játék kissé átfogó megfogalmazású végcélja (vagyis a túlélés) sokkal konkrétabb részfeladatokra bomlik az egyes missziókban. Valahogy úgy, mint amikor a törzs lakóhelyének tágabb környékéről össze kell szedni öt speciális növényt, amit a horda táborába visszaszállítva a nyíl és az íj feltalálásának örömteli eseményéhez vezet. A már emlegetett, néhány emlőssel is megerősített ragadozó hüllők csapatai persze nem teszik sétagaloppá ezeknek a missziónak a végigvitelét. A játékosban némi stratégiai utánérzéseket ébreszthet, hogy öt (h)ősembert kell kiválasztania a feladathoz passzoló képességeik alapján, akikkel nekivág az adott küldetésnek.

A „terepmunka" során a játékos közvetlenül irányítja az eseményeket. Alapvetően a főszereplőt, a domináns vezetőt irányítja, és egy igen egyszerű rendszeren keresztül, rövid parancslistából kiválasztva parancsokat adhat a csoport további négy tagjának is. A környezetben található interaktív elemeket is érzékelő listából a legfontosabb (a támadás és a visszavonulás utasítások mellett) az adott ételfajta, vagy növénytípus folyamatos gyűjtögetésére is kiadható parancs. Az egyes karakterek személyes képességeit és a törzs eszköztárát bővítő felfedezéseket úgy lehet megtenni, hogy a célra kiszemelt ősemberre-ősasszonyra átváltva, mintegy logikai játékként a kezébe adjuk a szükséges eszközöket. A használati tárgyak esetében ez még viszonylag egyértelmű: ahhoz, hogy a magvak megőrölve kiadósabb élelemforrásként szolgálhassak, egy nőnek kell odaadni ezeket egy mozsárnak és törőnek használható kődarab kíséretében. Az olyan, tárgyilag nehezen megfogható képességek, mint például a beszéd „feltalálását" a BC fejlesztői némi furfanggal oldották meg. A feladat fontosságához mérten ehhez egy ősember kevés – viszont három, vadásztörténeteinek átadására olthatatlanul szomjazó vadászt a tűz köré ültetve azok előbb-utóbb megtalálják a módját, hogy saját hősiességüket szavakkal méltathassák. A konkrét végrehajtás, vagyis a képesség, netán eszköz kifejlesztése persze beletelik némi időbe, de ennek alakulását a játékos egy képernyőn minden törzstagra lebontva nyomon tudja követni.

A játékos vérmérsékletének és a törzs ismereteinek függvényében három taktika is elképzelhető a területek felfedezése során. A legegyszerűbb módszer, hogy a potenciális veszélyt jelentő élőlénynek nekirontva, a vadászok egyesített erejében és fegyvereiben bízva elintézi az összes útjába eső példányt. Valamivel kifinomultabb, de mindenképpen kevésbé veszélyes megoldás a mérgezés, mikor a kiszemelt áldozat kedvenc táplálékából készült csalit altató, vagy gyilkos méreggel preparálja, és annak várható feltűnési helyén hagyja. Ehhez a lehetőséghez persze ki kell tapasztalni a környéken található növények nedveinek hatását, mert ami az egyik fajnak méreg, az akár kedvenc csemegéje is lehet egy másiknak (neadjisten étvágygerjesztője). A bioszférát legkevésbé megbolygató módszer pedig természetesen a lopakodás és rejtőzködés, amikor is a kutató csapat megkerüli a veszélyes lényeket és érzékszerveik gyenge pontjait kihasználva átveri a ragadozókat.

Utóbbi taktika használatát az őskorban még totálisan ismeretlen pacifista szemlélet helyett sokkal inkább a törzs védelme indokolja. Hiszen az ígért, pontosan modellezett tápláléklánc erőteljes megborítása csúfos következményekkel járhat. Amennyiben élelemszerzési célzattal a növényevők egész csordáit egyszerre irtja ki a játékos, akkor jó eséllyel számíthat az éhük csillapítására új prédát kereső ragadozók fokozott érdeklődésére. A ragadozók kiirtása pedig a növényevők túlzott elszaporodását eredményezi, és egy nagytestű gyíkokból álló népes csorda átvonulása a táborhelyen és a törzs tagjain újfent nem túl egészséges, de a fajok teljes eliminálásánál kisebb mérvű beavatkozások is változásokat okoznak a helyi flórában és faunában. Állandó veszélynek ott lesznek a mindmáig (hadi)titokként kezelt Simianok – ők egy rivális törzs, és igencsak harcos majomemberek alkotják, akiknek volt pofájuk megkezdeni a felmászást az evolúciós lépcsőn.

A sok tapasztalatgyűjtés mellett az akciók látványosságára is gondoltak, igen vad összecsapások várnak majd a játékosra. A történelmileg hiteltelen dinók pedig ha nem is egy horror-játék szívszorító izgalmát, de egy kellemes adrenalin-löketeket azért hoznak majd a gyűjtögetős-lopakodós mindennapokba. A valósághűség zászlaját lobogató fejlesztők ráadásul egész vértengert ígérnek, hiszen a nagytestű gyíkokban csörgedező hideg, de piros vér mennyisége testméreteiknek megfelelő mennyiségű és bőséggel ömlik a szúró-vágó fegyverekkel támadó vadászokra.

Az ígéretek hallatán nagyon úgy tűnik, hogy újfent nem kell csalódni Peter Molyneux-ben – igencsak egyedi stílusú és roppant részletesen kidolgozott játékkal kívánja kényeztetni a megszokott kategóriákon túli programok után is érdeklődő játékosokat. Ám éppen ez a rengeteg részlet (és a korábbi tapasztalatok) azok a tényezők, amelyek arra inthetnek mindenkit, hogy ne élje bele magát abba, hogy a lemezt akár a karácsonyfa alatt is megtalálja. A hivatalos információk szerint ugyan már csak a különféle területekre, például az ökológiára felügyelő mesterséges intelligencia finomhangolása van hátra, de nem valószínű, hogy a program még ebben az évben megjelenik – akadt már egy-két olyan Molyneux-játék, amelynél ez a szakasz több mint háromszáz napig tartott...

A BC női karaktereit nem a korabeli emberábrázolások ihlették...





## ELSŐ BENYOMÁSOK

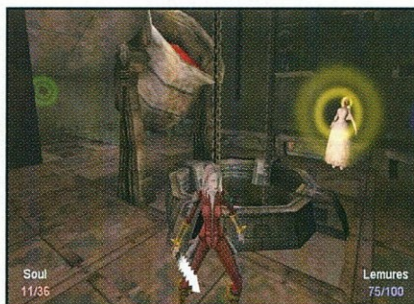
**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT** **60%**



**Ha az ígéreteknek csak a fele teljesül, már akkor is érdekes játék lesz**



↗ Pokoli ez a munkamorál – még egy kardot se tudnak egyenesre kalapálni...









## A pokol jótét lelkei és a pincérnő

# THE LOST

**TÍPUS** TÚLÉLŐ-HORROR **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** IRRATIONAL GAMES **MEGJELENÉS** 2003.08.05. **NTSC**

PC platformon már néhány jó játékot „letett az asztalra" a The Lostot fejlesztő Irrational Games. A PS2-es debütálásuknak ígért túlélő horrorról is sok dolgot el lehet mondani – leginkább azt, hogy nem nagyon kapkodják el a kiadását. Júniusban éppen az egyéves évfordulóját ülhetik meg a fejlesztők az eredetileg tervezett, de azóta többször elcsúsztatott megjelenési dátumnak – igaz, időközben az Xbox-verzió is bekerült az ígéretek közé, és grafikai motort is váltottak.

Az alapötlet nem új. Olyannyira nem, hogy a már az ókori görögök is borzonghattak rajta. A pokolbéli utazás, az elhunyt, ám mindennél jobban szeretett személy lelkének kiszabadításáért a holtak földjén tett harcos kirándulás Orpheus és Eurydike mondájában operaszerzőket és festőket is szép számmal megihletett, miként az ördöggel kötött egyezség is a világirodalom örökbecsű művei közé került Goethe Faustjával. A pokol és az örök kárhozatra ítélt lelkek bűnhődésének leírását pedig Dante (aki jelen esetben nem a Devil May Cry főszereplője, hanem a középkori olasz költő, bizonyos Alighieri) Isteni színjátéka cizellálja igen mívesen. Márpedig a The Lost igen erősen ezekből a művekből építkezik. Az Irrational Games fejlesztői csapatának védelmében szólva, ezt egy percig sem tagadták – sőt nyilatkozataikban rendszeresen felemlegetik a műveket, kiváltképpen Dante főművét, amit szinte alaprajzként használtak a Pokol megtervezésekor. Így már nem is ötletlopás, csak a klasszikus feldolgozása, ami egyáltalán nem szégyen – már ha jól csinálják.

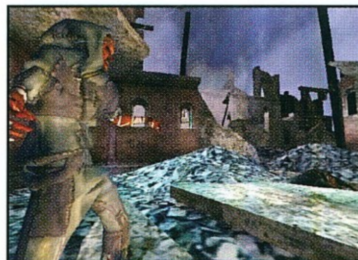
A klasszikus művekhez eléggé szabadkézzel nyúltak hozzá, hiszen a főszerepet itt az epekedő szerelmes, a lánglelkű művész vagy a tudásra mérhetetlenül szomjazó tudós helyett egy zaklatott sorsú pincérnő játssza. Amanda Wright perifériára csúszott életében csak kislányában talál örömöt, s amikor a gyermek egy autóbalesetben halálát leli, hirtelen kerülgetni kezdi az öngyilkosság gondolata. A mélységes depresszió feloldására egy egzotikus pszichiáter érkezik, magának Lucifernek a személyében, aki közli, hogy némi túlvilági adminisztrációs problémák folyományaként az egyébként angyali ártatlanságú gyermek a Pokolba került. Viszont felajánlja, hogy Amanda utánamehet a maga testi valójában, és a bűntelen lelket átsegítheti az őt megillető Mennyországba. Hősnőnk természetesen anyai kötelességének érzi, hogy leánya lelkét megszabadítsa az örök kárhozattól, és a mennybe juttassa. (Itt és most el is kezdheti szégyellni magát mindenki, aki anyák napjára Tesco Gazdaságos Pitypanggal köszöntötte fel a mamát – aki pedig érte a pokol démonaival is képes lenne szembeszállni!)

Az ördögi üzlet részletei is csöppet meglepőek: a Sötétség Hercege ugyanis nem követeli mindenképpen Amanda halhatatlan lelkét ellenszolgáltatásként – csupán annyit vár el, hogy ha végzett, akkor ugyan eressze már őt is vissza alvilági birodalmába, mert csúfosan kizárta magát és momentán egyetlen Vilma sincs a számtalan bugyorban, akinek beeresztési célzattal dörömbölhetne. No persze ha Amanda meg talál halni a démonokkal elkerülhetetlen összecsapásokban, akkor az örökkévalóságig szóló beutalót szerez a Pokolba, de veszély nélkül nincs kockázat.

Az pedig már a pokol kies tájainak felfedezése közben tárul fel (lassan, mint a szombat esti teleregény rokoni viszonyainak gubancai), hogy a főördög néhány aprósá-

↘ Az én dumám pocsék? Akkor nézd meg a sminkedet!



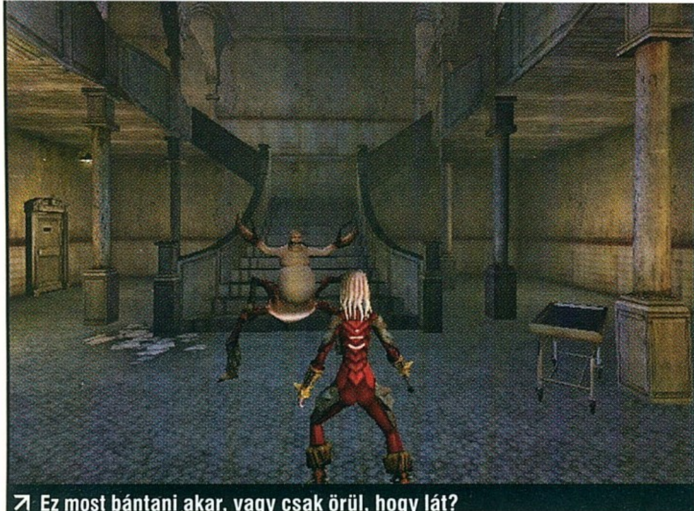




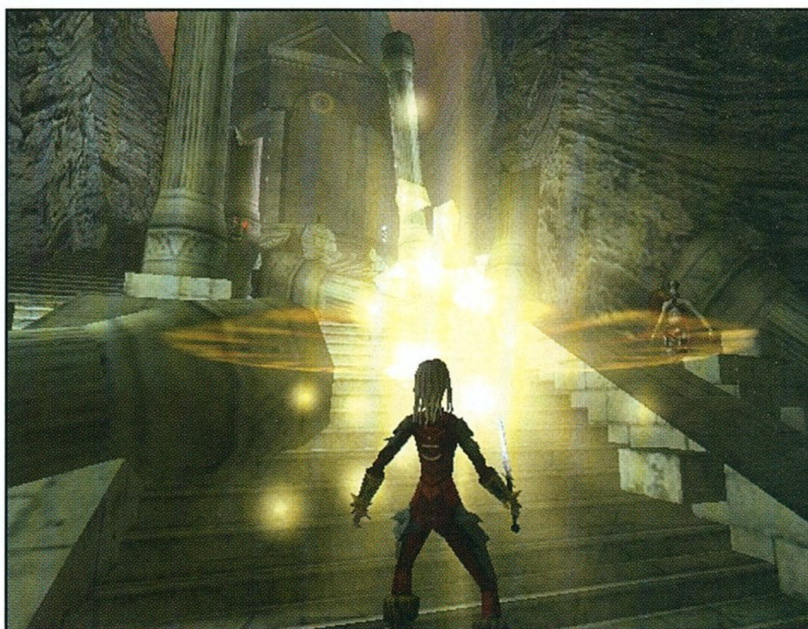








Ez most bántani akar, vagy csak örül, hogy lát?



Ennek már konkrétan az örök világosság fényeskedik...







got elhallgatott. Az apróbb adminisztrációs hiba ugyanis a mennybéli csatornák teljes bezárását jelenti, vagyis a bűntelen lelkek is mind egy szálig a pokolra kerülnek, mert egy túlvilági lény érdekei ezt kívánják. Ennek az entitásnak ahhoz is elég hatalma volt, hogy betelepedjen Lucifer kellemes melegtől és bűnösök szenvedésétől otthonos birodalmába, egyszerűen kihajítva a korábbi főbérlőt. Az persze már jóval kisebb meglepetés, hogy a túlvilág rendjének helyreállítására csak a játékos, illetve az általa irányított Amanda képes.

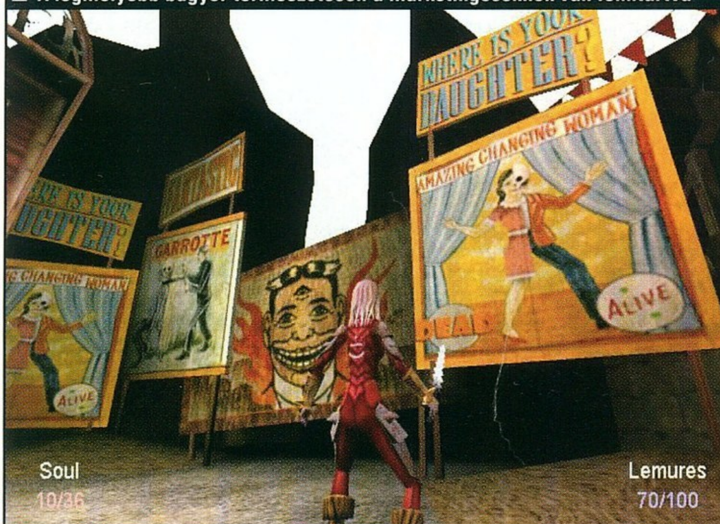
A túlvilág hagyományos, kétpólusú egyensúlyi rendszerét felrúgó kerettörténetük mellé az alkotók a poklot is jelentősen modernizálták – annak ellenére, hogy ragaszkodtak a Dante által papírra vetett berendezkedéshez, és a kilenc körből álló pokol beosztását nem változtatták meg. Lángoló sírjukban forgolódó bűnösök és vasvillával döfködő ördögök, vagyis a középkori ember félelmei helyett Amanda és talán a modern játékos rémálmaival nagyobb összhangban jelenítik meg a kilenc körnek megfelelően kilenc pályára, és azon belül is hat-hat térségre bontott Pokol összesen 300 szobáját. A szám nem elírás, a project vezetője szerint még akkor is majd 20 óráig tartana végigjárni az összes helyszínt, ha senkivel nem állna le harcolni a játékos. Márpedig harcra bőséggel lesz módja, a „felújított" Pokol – szintén modernizált – démonjai között forgolódva. Már az érkezés sem a szokványos, Styxen átcsónakázós móka Kharonnal – a holt lelkek a hatékonyság jegyében vasúton érkeznek a leginkább koncentrációs táborra emlékeztető pokoli fogadószobába. A bejáratot sem egyetlen Cerberus őrzi, hanem számtalan járőröző, tagbaszakadt és katonás démon, a cerberusok tenyész-programjában pedig láthatóan a szervátültetésnek is fontos szerep jutott, hiszen a kutyatesten három, bájosnak egyáltalán nem nevezhető csecsemőfej ül. Az egyre nagyobb bűnök egymás alatt elhelyezkedő körei is mind, a millennium embere számára ismerős, a középkori keresztény félelmeknél sokkal közelebbi élményt hordozó helyszínekről, eseményekről lettek megmintázva: például az első világháború elgázosított lövészárkai, vagy éppen a fekete humornak is teret hagyva a kapzsik pokoli kaszinója. Igaz, a viccelődés nem jellemző a „benszülöttekre" – attól a néhány ritka esettől eltekintve, amikor egynémely démonnal üzletet lehet kötni, a továbbjutás egyetlen módja a harc.

Amanda az anyai aggodalmon túl (ami kétségtelenül megsokszorozza erejét) leginkább a kötényébe rejtett konyhakést tudja a démonok ellen fordítani. Azért valljuk be, a fegyverré előléptetett konyhai eszköz igencsak zsenge az emberes halefokkal, lőfegyverekkel vagy éppen mágikus képességekkel gazdagon felszerelkezett ocsmányságok ellen. Az esélyek kiegyenlítéséről ezért egy érdekes alakváltó rendszerrel igyekeztek gondoskodni a játék fejlesztői. Amandához a pokolbéli kirándulás során ugyanis négy, még helyi viszonylatban is jelentős erővel bíró entitás csatlakozik, melyek a hős pincérnő testét a maguk képére formálva materializálódnak a játékos választása szerint. A pótolhatatlan segítségüket és képességeiket Amanda rendelkezésére bocsátó „jótét" lelkek persze nem egyszerre ugranak a nyakába – az eltérő területeken jeleskedő, beszédes nevű formákat alászállása során egymás után gyűjtheti be a játékos. Elsőként az Instinct, vagyis Ösztön névre hallgató (elvégre a pokol lakóit csak nem keresztelik meg) hölgyemény szerencsélteti megjelenésével. A hangsúlyozottan nőies felépítésű testben megjelenő lélek, tapadós bőrruhájában és kardjával leginkább a gyilkos ösztön letéteményese – mégpedig a közelharci, kétkezi gyilkolásé. Vannak ugyan mágikus képességei, és akár távolról is tudja ártó varázslatokkal bombázni az ellent, igazán hatékonyan mégis az ellenfelet pengetávolságra megközelítve használható. Shadow, vagyis Árnyék nemének meghatározásába inkább ne menjünk bele, mert a bő, csuklyás ruhát viselő karakterből jobbára csak a kezét és nem túl megnyerő ábrázatát látjuk. Mint nevéből is kikövetkeztethető, Árnyék barátunk nem az harsány hurrával, szemtől-szembe támadó típus, viszont igencsak otthonosan mozog a félhomályos és sötét helyeken. A bújócskánál és lesből támadásnál is fontosabb képessége, illetve eszköze a vetőhorog, amivel mindenki más számára elérhetetlen helyekre juttathatja Amandát. (Akik netán ismerik PC-ről a Thief játékot, azoknak nem véletlenül támad déja vu-érzése, hiszen az Irrational fejlesztői Árnyék személyében bevallottan egyik nagy sikerüket mentették át.) Corruption, vagyis Korrupció nem más, mint Lucifer drága fiacskája. A jelentős mágikus potenciállal rendelkező entitás szintén beáll az apu visszatérését is felvállaló pincérnő szolgálatába. Vámpíros felhangot keltő életerőszívás mellett a káosz mágiájában is jeleskedik, s biztonságos távolságból képes egymásnak ugrasztani a szinteken lófráló démonokat. Hármójukkal szöges ellentétben áll Light, vagyis Fény, akit nem is nagyon lehet az ellenfelek pusztítására bevetni. A pokoltól igencsak idegen lélek ugyanis a gyógyításban és manaszerzésben jeleskedik, így gyakorlatilag az egészségügyi háttértámogató szerepét tölti be.

A csapat-, illetve szerepjáték hangulatot nagyban erősíti, hogy a karakterek fejlődési rendszert is kaptak. A játékos tetszése, pontosabban stratégiája szerint oszthatja el a harcért, fejtörők megoldásáért járó pontokat az egyes megjelenési formák között. A rendszer kialakításánál ugyanis elsődleges szempont volt, hogy ne csak tápolásról, hanem a választott játékstílusnak a támogatásáról szóljon a rendszer. Magyarán, nincs arra elég pont, hogy minden megjelenési formáját az egekig erősítse a játékos, de legtöbbet használt karakterének igencsak megnövelheti a hatékonyságát, és változatos szakértelmekkel bővítheti a tudását. A folyamatos fejlődéshez sokat tesz hozzá, hogy a megjelenésükkor még viszonylag gyengén felszerelt lelkek számára összesen száz tárgyat, fegyvert és védelmi eszközt lehet lelni a Pokol bugyraiban.

A játék fejlesztői kicsit ellentmondásba keveredtek saját magukkal a The Lost egészének összefoglalása során. Egyszer folyamatos akcióról és nagyon egyszerű logikai feladatokról beszélnek, máshol viszont az átgondolt stratégia és a harc helyett inkább a trükkös megoldások kedvelőinek ajánlják programjukat. Az viszont biztos, hogy megjelenési időpont jelentős csúszását a grafikai motorral szembeni elégedetlenségük okozta, mert a szigorúan zártkörű bemutatók közönsége a LithTech motor képi világát kicsit kevésnek találta. Az új, Unreal motornál pedig a PS2 memóriafelosztásának áthághatatlan korlátai okoztak némi fejtörést. Talán ezért is merült fel az Xbox platformra történő átültetés gondolata, ám erről a verzióról még semmilyen lényegi információt nem jelentettek meg – nem tudni, hogy lesznek-e különbségek a két verzió között. A sok kérdőjel ellenére annyi bizonyos, hogy a túlélő horror rajongótábora egy impozáns alapokra épített, és – a már előzetesen kiosztott „M", azaz „Felnőtteknek" besorolását nézve – kiadós borzongást ígérő játékra számíthat.

A legmélyebb bugyor természetesen a marketingeseknek van fenntartva




## ELSŐ BENYOMÁSOK

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%**



**Vagy pokoli jó lesz, vagy pokolba az egésszel – de az biztos!**

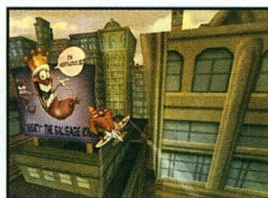

↗ Reméljük, Tracinek hátul is vannak veszélyes torpedói


↗ Elállja az utat a félelmetes Zipzilla


↗ Na, ez gép már tényleg csak egy darab fa







## Légből kapott újdonság

# FREAKY FLYERS

**TÍPUS** VERSENY **KIADÓ** MIDWAY **FEJLESZTŐ** MIDWAY **MEGJELENÉS** 2003.07.29. **NTSC** 2003. 4. NEGYEDÉV **PAL**

Amióta a Nintendonál gokartokba ültették Mariót és csapatát, szinte minden híresebb rajzfilmsztár és játékhős követte a példáját. Főleg az öreg PlayStationre volt egy időben kart racing dömping: Crash Bandicootnak, Woody harkálynak, a Hupikék Törpikéknek, és a jó ég tudja, még mely híres karakternek volt gokartversenye. Ide sorolhatóak plusz azok a játékok is, amelyekben nem gokarté volt a főszerep: a „Dilis Dallamok" hősei például lebegő robogókra pattantak, de a versenyszabályok abszolúte követték a klasszikus sémákat. A mottó így hangzik: legyél az első, s ennek érdekében a legaljasabb eszközöktől se riadj vissza!

A Freaky Flyers szintén ezeken a szabályokon fog alapulni: 13 nemzet igencsak extravagáns pilótái gyűlnek össze, hogy megrendezzék a világ első Freaky Flyers versenyét, mely rendezvénynek ugyanolyan fontos kellékei a fegyverek, mint a rajtzászló. Ilyen még nem volt: a pályákon nem gokartok, nem motorok, és nem is lebegő járgányok játsszák a főszerepet – hanem repülők.

Na jó, talán még is volt már valami hasonló, hiszen a híres-nevezetes Diddy Kong Racing járművei között is akadtak repülők, vagy említhetnénk akár a Micro Machines bizonyos részeit is, csakhogy a Midway ráígér ezekre annyival, hogy jobban ki lesz domborítva a repülés élménye. Amíg Diddy Kongékkal csak alacsonyan a föld felett lehetett repülni, addig a Freaky Flyers nagyobb mozgásteret fog adni az Z koordinátatengely mentén is. Magára a pályára sem leszünk annyira rákényszerítve: az élelmes játékosok nemcsak az ovális útvonalon haladhatnak, hanem elágazásokat kereshetnek. Aki pedig keres, az talál, s rövidítéseket lehet felfedezni, powerupokat lehet fellelni, vagy épp olyan helyszínekre lyukadhatunk ki, amelyek valamilyen bónuszt nyitnak meg. Utóbbi kategóriába tartozik mondjuk a vadnyugati Coyote kanyonban az az eset, amikor az egyik mellékúton bitófára felkötött banditát fedezünk fel. Ha sikerül ellőnünk a kötelet, azzal a megátalkodott Cactus Rose a földre huppan, és onnantól ő is választható lesz. Ami a számokat illeti: az alapkészlethez még húsz másik fazont lehet majd hasonló módszerekkel megnyitni.

A játékban szereplő valamennyi karakter szélsőséges típusnak ígérkezik, „sokatmondó" háttértörténettel és egyéni akcentussal. Mindegyiküknek külön motivációja van, hogy miért is indul, ezért valahányszor egy másik figurát választunk, mindig egy új történetet ismerhetünk meg. Az összesen több mint másfél órát kitevő FMV közjátékokat, amelyek az idétlen figurák ökörségeit ecsetelik, igen sajátos stílusban tálalják. A központi karakter egy bizonyos Johnny Turbine lesz, aki afféle igazi amerikai patrióta: árvának született, és nagyzási hóbortjaként a világot akarja megmenteni. Minden vágya, hogy hőstettei révén ő legyen Hollywood legnagyobb sztárja. Ez természetesen szarkasztikusan hangzik, hiszen egy igazi hős sosem a hírnév miatt cselekszik, de pontosan ez volt az alkotók célja. Johnny mellett például olyan figurák neveznek be versenyre, mint Traci Torpedoes, a dögös maca, vagy Paulie Atchi, a goromba – és mellesleg maffiózó – operaénekes. A nevek eleve magukban hordoznak bizonyos sztereotípiákat, mely beidegződésekből egyszerűen viccet űztek az alkotók. A karakterek közül nem egy majdnem a „korhatáros" kategóriába tartozik, melynek megértéséhez elég csak ránézni Traci „torpedóira".

Természetesen a repülők képességei szintén egyéniek, melyekkel összesen tíz világ légterében süvíthetünk. A helyszínek a karakterekhez igazodva rendkívül bolondosak, így a kísérteties Erdély szellemkastélyai között épp úgy lehet döngetni, mint a zajos Chicago házait kerülgetve, vagy az egzotikus, és beszédes nevű Danger Island dzsungelében.

A fellegekben járásra három jó okunk lesz: a játék Adventure módjával indíthatjuk a fő játékmódot képező kalandos versenyeket, amin kívül lesz egy Stunt mód, s légi akrobataként, veszélyes mutatványokkal gyűjthetünk pontokat, végül pedig légi csatákat is vívhatunk. Kettő- és négyjátékos multiplayer mód is tervbe van véve (osztott képernyő alkalmazásával), amelynél szintén lesz légi csata is.

A játék beteges humorát a The Tick című képregény ihlette, miközben a látványvilágra a Diddy Kong Racing, a Star Fox és a Grand Theft Auto nyomja rá a bélyegét. Amit eddig megmutattak a játékból, az egészen csinosnak tűnik: a grafikusok igyekeztek részletes karikatúráját mutatni a világunknak, s ennek érdekében bevetni az újgenerációs konzolok minden képességét. Valóban úgy is néz ki az egész, mintha egy képregény kockái elevenednének meg, illetve még inkább úgy, mintha egy rajzfilmé, hiszen a Warner Bros filmekben megszokott zajok színesítik a csetepatékat, zene gyanánt pedig külön a játék számára írtak nyolc, kissé nyers hangvételű dalt. A magasröptű szerzeményeket egyesek talán még önmagukban is érdemesnek találják meghallgatni. Az alkotók szándékai szerint ettől az egyvelegtől még átvitt értelemben is a fellegekben fogunk járni, noha ezzel kapcsolatban azért még vannak fenntartásaink. Bár amennyiben a szörnyű PS2-es kart racing felhozatalt vesszük alapul (Antz Extreme Racing vagy SW Super Bombad Racing), akkor ez a játék máris biztos befutó.

### ELSŐ BENYOMÁSOK

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____ 70%**

**Mostanság hanyagolva van a kart racing téma, de remélhetően az alkotóknak igazi konkurencia híján is van elég inspirációjuk**













↗ Ünnepnap van: ma keselyű lesz ebédre

■ Újabb Capcom-túra gótikus tájakra

# CHAOS LEGION

**TÍPUS** AKCIÓ **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003. AUGUSZTUS **NTSC**

A Capcom japán szárnya egy „új" receptet dolgozott ki: végy egy igazi tökös, kemény főhőst, adj a kezébe egy ormótlanul nagy pengét, tereld be egy bizarr szörnyekkel tömött ódon kastélyba, adj hozzá csipetnyi mágiát – aztán a dolgod már csak annyi, hogy begyűjtsd a pénzt a játékosoktól. Bár a fenti kis útmutató vegytiszta módon a Devil May Cry-t idézi, nagyjából a Chaos Legion is megfelel ugyanezeknek a kritériumoknak.

A menő központi figura megvan: Sieg Wahrheit tüskés, vörös hajával és óriási pallosával akár a DMC2-ben is elmehetne titkos karakternek. Sieg a játék elején tér vissza egy hosszú küldetésből, melyet lovagrendje bízott rá. Épp időben érkezik, ugyanis régi jó barátja, leghűségesebb társa jó úton van a végső elkárhozás felé. Victor Delacroix-t valami ördögi erő kísértette meg, és most saját céljaira akarja felhasználni. Victor ellopja a rend legértékesebb varázstárgyait, és a szörnyű entitás kívánalmainak megfelelően elindul, hogy káoszba döntse a vidéket. Természetesen a mi németes nevű hősünk lesz az, aki meg fogja állítani, és visszatéríti az Erő fényes oldalára. A küldetések között a sztori remekbeszabott videójelenetek formájában gördül tovább. A fentieknél kicsit persze bonyolultabb lesz, például megjelenik egy nő is, aki korábban Victorral volt intim kapcsolatban – és talán valami köze is van a gonosz sugallatok megjelenéséhez.

A fenti recept másik szükséges kellékét is kipipálhatjuk: Siegfried ugyanis olyan helyszíneken kutat barátja után, mint amiket a DMC első részében láthattunk: gótikus templomokban, romos kastélyokban, ködös mocsarakban fogunk vándorolni. A szörnyek is stimmelnek, a képekről sokszor igen nehéz beazonosítani, hogy egy adott lény pontosan hogyan is néz ki. A groteszk szörnyek ellen egyik fő fegyverünk a kard lesz: csakúgy, mint Dante, ő is igen stílusosan verekszik hatalmas pengéjével. Igaz, pisztolyunk nincs, és olyan akrobatikus dolgokra sem leszünk képesek, mint a falon futás vagy a tripla ugrás, de egy lovaghoz képest azért balett-táncosi könnyedséggel fogunk ugrándozni.

A misztikum is megvan, és igazából ez adja a Chaos Legion igazi egyéniségét, vonzerejét. Sieg ugyanis a leméSzárolt ellenfelek lelkét magába tudja szívni – és ehhez még külön gombra sincs szükség (mint az Onimushában), megy minden magától, mint a karikacsapás. A beszívott lelkeket (*A junkie-k szellemei? – a szerk.*) aztán idézésre használhatjuk. Sieg a rendje által nyújtott erővel képes különféle lények előhívására. Ezeknek összesen hét típusa áll rendelkezésre (legalábbis a játék végén, hiszen az egyes főellenfelek legyőzése után szerezhetjük meg az új fajtákat), de ezekből minden pályára legfeljebb kétfélét vihetünk magunkkal. Ha úgy érezzük, hogy a ránk támadó lények már kicsit túlerőben vannak, akkor egy gombnyomás után szemvillanás alatt segítségünk érkezik. Ők maguktól harcolnak, közvetlenül nem is tudjuk őket irányítani. Igaz, azért valamennyire kihatással lehetünk viselkedésükre, ugyanis beállíthatjuk, hogy offenzív, vagy defenzív módban küzdjenek-e. Előbbi esetén előrerohannak a pályán, és mindenkit felkoncolnak, utóbbinál pedig szorosan körénk állnak, és megpróbálnak minden érkező támadást semlegesíteni (ez már csak azért is hasznos, mert Siegnek nincs védekező mozdulata). A hét különböző csoportot a program a hét eredendő bűn nevével írja le, de a szokásos fantasy kasztok köszönnek vissza: lesznek például íjászok, kardforgatók és óriások. Mindegyiknek más funkciója van. Az íjászok nyilván a repülő ellenfelek ellen válnak be, az óriási pajzsot viselő katonák pedig jószerivel sebezhetetlenné tesznek minket. Sajnos a megidézett harcosok nem maradnak velünk a végtelenségig, minden általuk elszenvedett sebzés csökkenti a mi lélek-mennyiségünket (szerencsére az általuk lehentelt ellenfelek után is megkapjuk az üzemanyagot), és ha ez elfogy, akkor mennek ők is... persze ha ismét feltöltöttük a „tankot", akkor újra előhívhatjuk őket.

A sok gyilkolás közepette tapasztalati pontokat gyűjtünk. Minden pálya végén kapunk egy kis kiértékelést, és bizonyítványunktól függően az XP-re kapunk egy szorzót. Ebből fejleszthetjük a seregeinket – megnövelhetjük sebzésüket vagy életerejüket, illetve megnövelhetjük a megidézhető lények számát. Eleinte még csak két-három girhes katonát tudunk idézni, egy teljesen feltápolt csapat pedig már igazi légióként jelenik meg – sokan lesznek, és elképesztő erősek. Sieg nem fejlődik a sok gyilkolászás közepette, rá különféle varázstárgyakat aggathatunk, amelyeket a nagyobb ellenfelek hullájáról orozhatunk el.

A Chaos Legion Japánban már megjelent, és a lapok általában 65% körülire – azaz nagyon átlagosra – értékelték. Ennél talán súlyosabb, hogy a betervezett egymilliós hazai (mármint Japánban „hazai") eladásoknak csak töredékét érték el, ez a bukás is hozzájárult a cég bizonytalanná vált anyagi helyzetéhez. A játékkal szemben felhozott legnagyobb problémák között ott volt a teljes linearitása (a pályákon csak és kizárólag egyféle út van, erről letérni nem lehet), a könnyűsége és a grafika kettőssége (azaz a lények nagyon jól néznek ki, a pályák viszont csapnivalók). Szerencsére ezt látva a Capcom visszaküldte a Chaos Legiont a fejlesztőkhöz, akiknek majdnem fél éve van, hogy csiszolgassanak még egy kicsit az amerikai és a ki-tudja-mikor esedékes európai premierre. Reméljük, nem lustálkodnak...

↘ Hmmm... talán ellene nem egyedül kellene kiállni

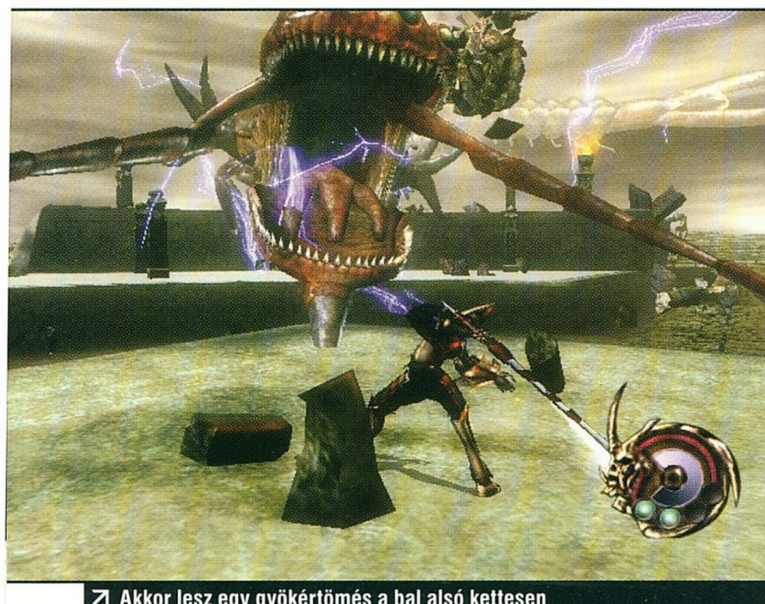


**ELSŐ BENYOMÁSOK**

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT** **100%**



**Remélhetőleg a játék angol kiadására kijavítják a japánok által felsorolt hibákat**


Akkor lesz egy gyökértömés a bal alsó kettesen









## D-mon szimfónia – avagy japán népmese amerikai konzolon

# O.TO.GI

**TÍPUS** AKCIÓ **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** FROM SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2003.09.16. **NTSC**

Összes vallások istenei mentsenek: nem kívánunk olajat önteni a tűzre, és további provokatív háttéranyaggal szolgálni az internetes fórumainkon kitört „japáni játékok kontra nyugati termékek" vitához. Vagy mégis?! Hiszen mindkét tábornak alapvetően igaza van: a keleti videojáték gyakrabban merész és eredeti (természetesen nem a Resident Evil vagy Tekken-sorozatokról beszélünk); ám mégis a nyugati az, ami Magyarországon eladható, s amit a széles közönség gyomra itt leginkább megemészt, befogad. Mindezek ellenére, mi most egy újabb cseresznyefa-illatú próbálkozást ajánlanánk a Nyájas Olvasó figyelmébe – nem is az egyszerű fajtából; hisz kevés játék képi világa sugall ilyen erőteljes dinamizmust: az O.TO.GI egyidejűleg vibráns, bizarr, túlvilági, ijesztő és teljességgel idegen a nyugati szem számára.

Ahogy az illusztrációkból már kiderülhetett, maga a játék az „ezt ugyan nem adják vissza a statikus állóképek" kategória prominens képviselője; sőt valószínűleg a DVD mellékletünkön elhelyezett, a keleti népek étvágyát minden bizonnyal nagy hatásfokkal gerjesztő videó sem hozza majd el a Megvilágosodást. Látszólag a játék a napjainkban újfent reflektorfénybe került szamuráj- és ninja-akciójáték zsánerbe kíván a lehető legfeltűnőbb módon beilleszkedni. A SEGA Shinobija és a Capcom Devil May Cry folytatása várakozásainkon alul teljesített, a Tecmo Ninja Gaiden felújítása pedig még várat magára – az O.TO.GI tehát jó helyen, jó időben, ám más platformon próbálkozik. Az Xbox ritka választás japáni fejlesztők esetében – a From Software-t is gyaníthatóan a Murakumo tisztességes szigetországi eladásai, és a konzol grafikai izomzata vonzhatta vissza a Microsoft gépére. A felszínt azonban minden esetben illik megkapargatni.

Hősünk Raiko, az ősi szamuráj, aki spirituális és démonikus ellenfelek hordái ellen indul kincskereső körútra a japán népmesék, mítoszok és legendák világában – egészen pontosan a Hei-érában játszódó „Raikouki" rege-sorozat cselekményét alapul véve. A fanyomatokon, japáni klasszikus zenében és kabuki színházakban megszámlálhatatlan esetben illetve módon előadott mese itt különös hangsúlyt kapott: a fejlesztőknek – állításuk szerint – sikerült a lehető legprecízebben visszaadniuk a mondák építészetét, és filozófiai, valamint vallási jelentőséggel bíró tájegységeinek univerzumát. (Ha felütjük a Toldit – „Aztán széttekinte [a hajnal] Pesten és Budában, / Nézegette magát a széles Dunában: / Duna folyóviznek piros lett a habja, / Közepén egy barna csónak úszott rajta. // Fényes apró csöppek hulltak a magasból, / Mintha zápor esnék piros kalárisból." – nyilvánvalóvá válik, hogy miről van szó; meg az is, hogy egy Toldi-videojátékhoz is minimálisan az Xbox hardvere kéne...)

A kezelés egyszerű (valójában a Dynasty Warriors-sorozathoz hasonló); a részletes, nagy műgonddal visszaadott mondavilág architektúrája pedig teljes egészében (filozófiai és vallási hovatartozástól függetlenül) lerombolható. A csatarendszer nincs feleslegesen túlbonyolítva – a Devil May Cry légi-balettje átalakított formában visszaköszön. Raiko repülésre ugyan képtelen; a dupla ugrás és a Gun Valkyrie-hez hasonló kombórendszer azonban gondoskodnak róla, hogy a látványos légi harc is aktív szerephez juthasson. A démoni seregek visszaverése mellett valójában a 29, változatos pályán át tartó rombolás képezi az O.TO.GI magját. A tűzvirágok tengerében lerombolt épületek, templomok és természeti akadályok nem egyszer különleges tárgyakat, vagy titkos átjárókat rejtenek.

A fegyverek széles skálája mellett a sötétség végeláthatatlan sorokban özönlő hordái természetesen varázslatok segítségével is móresre oktathatók. A bűbájnak négy alaptípusa van: Byakko (energiavarázs – három sárkányt küld az ellenfél nyakára; vagy egy nagyot, ha feltöltjük), Suzaku (tűzvarázs – egy főnix forralja majd a gonoszok talpa alatt a talajt, tűzbe hozva azokat; míg lángolnak, értelemszerűen folyamatosan nyelik a sérülést), Souryu (viharvarázs – villám alapú támadás) illetve Genbu (jégvarázs – pillangók szórják meg az előttünk elterülő tájat jégszilánkokkal). A fegyverek (melyek sérülnek, de javításukra mód adódik) és a mágiánk jogosan elvárható módon, több fázisban fejleszthetők.

A teljes játékidő az előzetes beszámolók szerint nem kifejezetten hosszú (megközelítőleg nyolc kemény munkaóra), ám a remekül megtervezett főellenségek és a szürrealista (hiteles?!) megközelítés gondoskodnak róla, hogy a játék világának meglátogatása felejthetetlen, egyedülálló élmény maradjon.

Az O.TO.GI nem kevesebb, mint egy varázslatos folklórjáték a Felkelő Nap Földjéről, ami természetesen csak akkora eladásokra számíthat nálunk, mint amekkorára egy Buga Jakab hack'n'slash játék számíthatna Japánban. Hogy akkor mégis mit keres ezen az oldalon?! Egyszerű: a valóságshowkat is illik megszakítani, ha valami kényelmetlenül fontos dolog történik (mondjuk Marsra szállt az ember, vagy felfedezték planétánkon az AIDS ellenszerét). Raiko kalandja pedig NAGY kaland.


Magas szőke férfi, felemás cipőben?

### ELSŐ BENYOMÁSOK

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT** 100%

**Atmoszféra mindenek felett. Ha az O.TO.GI egy újabb Devil May Cry-klón, akkor a Rez csupán egy egyszerű lövöldözős játék.**




↗ Lövöldözős játékhoz mindig öröm képaláírást írni






↗ A karikatúra most is gyilkos fegyver

■ „Hallgat a gyáva, reszket a ravasz – utoljára lesz most... izé..."

# R-TYPE FINAL

**TÍPUS** SHOOT'EM UP **KIADÓ/FEJLESZTŐ** IREM **MEGJELENÉS** 2003.HARMADIK NEGYEDÉV **PAL**

A Bydot az ember alkotta a XXVI. század hajnalán, hogy sikeresen vegye fel a küzdelmet a galaxis számos ellenséges fajával szemben. A Bydo életforma hullámszerű mozgást végző, sebesen osztódó részecskék összessége. Ez a biológiai fegyver egyedülálló és végzetes: öntudatára ébredt és alkotója ellen fordult. Az emberiség sikeresen száműzte a Bydot egy másik dimenzióba, ám a probléma ilyetén félretolása végzetesnek bizonyult: az életforma remekül elvolt, fejlődött, gyarapodott, erősödött – hogy aztán, egy számára örökkévalóságnak tűnő vándorlás után elsajátítsa az időutazás képességét, és visszatérjen a XXII. századi Föld közelébe, bosszút állni. Az embereket – bár a jövőben már (majd?) négy háborút is sikerrel vívtak meg a Bydo Birodalom ellen – felkészületlenül éri a támadás: ám a jövő a múlt segítségére siet – az akció fedőneve: „Az Utolsó Tánc".

A Japánban június 19-én megjelenő „Végső" R-Type a jó öreg Delta epizódból (PlayStation, 1997.) megismert 3D, poligon alapú grafikát hozza el ismét, a 1987-es eredeti 2D játékmenetét megőrizve, viszont a PlayStation 2 grafikai képességeihez igazítva (legalábbis a promo anyag szerint – szerintünk cirka Naomi szintű). Nálunk várhatóan az ASCII Entertainmentből kinőtt amerikai Agetec forgalmazza majd – nekik köszönhetjük sok SNK és From Software játék angol fordítását. Konkrét újdonság az AI-Taisen fedőnevű játékmód, melyben két játékos vetélkedhet majd egymás ellen (memóriakártyára mentett hajónk automatikusan „megverekszik" a cimbora MI-irányította R-típusával; a demóban sajnálatos mód nem lehetett kipróbálni); minden más csupán a remek retró érzés hatványozása...

Érdekes dolog, ám a 2D verekedős játékok után, ha megkésve is, ezt a zsánert is utolérte a „tömjük meg a zsákot karakterekkel" design-mentalitás (lásd Marvel Vs. Capcom): természetesen itt nem karakterek, hanem hajók képében. Ha valaki szélesnek találta az Armed Police Batrider játéktermi shooter gépmadár-palettáját (ott 18 különféle hajó állt rendelkezésünkre), most jól kapaszkodjon meg: az R-Type Final-ben több, mint 50 miniatűr űrhajó közül választva indulhatunk csatába (egészen pontosan: 51). Impresszív szám: természetesen legtöbbjüket meg is kell majd nyitnunk. Vészes nosztalgiától sújtott olvasóinknak eláruljuk: sokuk ősrégi Irem játékokból köszön majd vissza. Elsősorban a Mr.Heli, az Image Fight OF-1 Daedalus hajója vagy a Rabio Lepus (amerikában: Rabbit Punch) kerülnek tálcára, de fellelhető lesz az összes R-Type hajó, kezdve az ősi R-9A „Arrow Head" modelltől a vadonatúj R-9B3 Sleipnir vadászokig (Sleipnir Odin nyolclábú lova a germán mitológiában – ebből a játék természetesen alaposat merít majd). A hajók, lövedékeik és extra fegyverzetük értelemszerűen alapvetően különböznek majd, így az újrajátszás valószínűsége várhatóan a csillagos egekbe szökik; a „Body Customize" menüpontnak köszönhetően pedig ez a rengeteg hajó kedvünk szerinti színekre pingálható lesz.

A klasszikus, oldalra görgő játékmenetnek öt pálya és csaknem negyven pályaszegmens ad otthont. Az első három a Földön, a negyedik a Marson (a földi tudósok kutatóintézete, melyben a Bydo elleni fegyverek fejlesztése folyt), az utolsó pedig a Bydo Birodalom szívében játszódik („A 26. Dimenzionális Út" – egy teleport-kapu a XXVI. századba). A negyven szegmens gondoskodik majd arról, hogy az egyes pályákat más-más útvonalon tudjuk végigjátszani – hogy a járatlan ösvények hogyan lesznek elérhetők, arról nem érkezett hír; de a kiadott demóanyagot szemlélve nagyon valószínű, hogy az elágazások a Panzer Dragoon Orta „sínen mozgatott" metódusát követik.

A nehézségi szint várhatóan ALACSONY lesz: az Irem a lehető legszélesebb közönséget meg kívánja szólítani a búcsúval; Ikaruga-szerű pokolra ne számítson tehát senki. Az igazi megszállottak máris vad jajveszékelésbe kezdtek az internet fórumain: elsősorban a pályaszegmensek rövidségét éri maró kritika, mondván: ezen bukott el nem egy ilyen játék. A játszható demó aztán lecsendesítette valamelyest a kedélyeket, ám a „fenyegetés" adott: ez a játék nem rétegjátéknak készül – magyarán esetleg még közönséges földi halandónak is adódhat sikerélménye játék közben.

A grafikára (mely maximálisan kihasználja a szélesvásznú televíziók képtöbbletét) és a hangra nem lehet panasz: shooter ennél szebb és hangosabb ritkán akad.

Bár szerkesztőségünk kollektíven súlyos kínokat él át a Treasure fejlesztette új Gradiusra való várakozás közben, a széles vásárlóközönség már (Japánban sem!) ilyen lelkes: a teljes két éven át fejlesztett R-Type Final sajnos nem csupán a sorozat, de egy korszak végét is hivatott jelezni: a pusztán két dimenziós játékok felett bizony eljárt az idő. Konkrétan a shoot'em up műfaj lassan, de biztosan lehúzza a redőnyt: a legendás Psikyot (Strikers 19XX-sorozat, Zero Gunner-széria) csak a gyors felvásárlás mentette meg, az Irem pedig állítólag a japáni piacot aktív figyelemmel kísérve jutott el a Nagy Felismerésig: ezt még összerakják búcsúzóul, aztán mindörökre VÉGE. Mi garantáltan el is futunk véle.

↘ Két pont között a legrövidebb út a cikkcakk







## ELSŐ BENYOMÁSOK

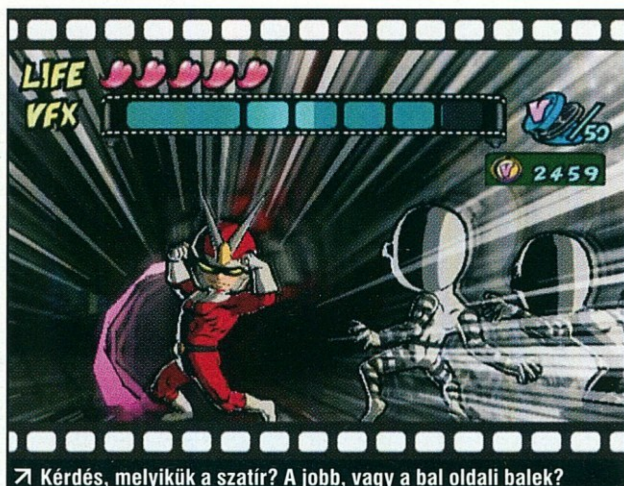
**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____________ 90%**



**Méltóságteljes búcsú egy műfajtól és egy sorozattól, mely egykoron megreformálta azt.**




Szemmel láthatóan Joe tripla Axelje nem az egyetlen csavar a képen.




Kérdés, melyikük a szatír? A jobb, vagy a bal oldali balek?





## A képregény és a videójáték találkozása a boncasztalon

# VIEWTIFUL JOE

**TÍPUS** AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003. HARMADIK NEGYEDÉV **PAL**

Egy szuperhősnek nem csupán bátornak és erősnek kell lennie, de az ellenfeleit gyönyörű, utánozhatatlan stílusban kell tudnia elpáholni – jelentette ki Hideki Kamiya, a Viewtiful Joe (egykori munkacímén: Red Hotman) rendezője. A bizarr, képregényszerű világ és apró hőse Kamiya-san (Devil May Cry, Resident Evil 2) és Atsushi Inaba (Tekki/Steel Battalion) fejéből pattant ki, és hol másutt landolhatott volna, mint a „furcsa" játékoknak aktuálisan otthont adó „legnépszerűtlenebb" konzolon: a Nintendo Játékkockáján. Bár eredetileg zenei/ritmusjátéknak szánták, a Viewtiful Joe végeredményben valami egészen más lett. Akciójáték? Platform ugrabugra? Egyszemélyes sentai-show?! (Sentai – lám, lám: kimaradt a múlt havi értelmező szótárból... ez a Japánból indult szuperhős-sorozatok gyűjtőneve – adott 5, tizenéves suhanc, akik szabad perceikben szivárványszín műanyag-kosztümbe bújnak és rettenthetetlen harcosokká alakulnak; ilyen pl. a Battle Fever J, vagy a Mighty Morphin' Power Rangers) Mind egyszerre!

A játék hőse – ki más lehetne - Joe, az átlagos, a hétköznapi. Ám farmeres-pólós barátunk (akinek mellesleg a gonoszok elragadták kedvesét, Sylviát is, és most mindenféle huncut dolgokat készülnek végrehajtani rajta) már a játék kezdetén megismerkedik mentorával, Kék Kapitánnyal, aki villámgyorsan szuperhős jelmezének szárnyai alá veszi őt – s innen nincs megállás! Joe különleges erőre tesz szert, amitől egy csapásra Viewtiful – talán úgy fordíthatnánk: Szemrevaló – lesz. Penetrálja Mozifölde, és fergeteges akcióba lendül.




Joe biztosan érdekes dolgokat akar közölni, ha „K"-val kezdi...

Az irányítás egyszerű, mint Joe pofonjai: miniatűr überemberünket az analóg karral terelgetjük a kvázi 2.5 dimenziós világban. Futunk és ugrunk, avagy egy duplaugrást követően a levegőben úszva osztjuk a nyaklevest. A korai változatokban ugyan még nem volt implementálva, a véglegesben azonban levegőben végrehajtható kombók seregei várhatók. Kalandjai során Mr. Durva-Jól-Kinéző természetesen új és új képességekre tesz majd szert, melyeket a Capcomnál egyszerűen „vizuális effektusoknak" neveztek el. Az első ilyen okosság a Mátrix majd a Max Payne óta a videojátékok világában is körbehaknizott „bullet time" – itt nemes egyszerűséggel a Slow nevet biggyesztették rá. Segítségével lelassíthatjuk az időt, és könnyedén elbánhatunk rosszfiúk egész falkáival, vagy utolérhetünk egyébként túlságosan gyorsan mozgó ellenfeleket. Ugyanígy használhatjuk a sebesen mozgó (vagy annak ítélt) platformok közti ugrabugráláshoz, az ellenfelek ütéseinek és rúgásainak – esetleg lövedékeinek – elkerüléséhez, de nem egy esetben a játék fejtörőinek megoldása múlik rajta. A legfrappánsabb felhasználása az ellentámadás: a Slow segítségével akár a ránk kilőtt golyókat is visszafordíthatjuk.

A Mach Speed elnevezésű móka vizuálisan gyakorlatilag a Slow fordítottja – segítségével nem az idő lassul, hanem Joe gyorsul. A végeredmény ugyanaz: lehetőségünk adódik úgy elkalapálni az ellenfeleket, hogy azoknak ocsúdni sem lesz idejük. A „Zoom-in" effektus a kamerát bütyköli, ezzel egyidejűleg pedig ökleinket hozza vészesen energikus mozgásba.

Ha a VFX kijelző teljesen elapadt, Viewtiful úr visszaváltozik eredeti, egyszeri Joe-vá. Jó hír: sokáig nem marad ebben a hétköznapi formában, mert persze a kijelző állandóan regenerálódik, s ha újfent elérte a maximumot, Joe ismét Szuperhős lesz.

A Capcom szócsövei meglehetősen szűkszavúak hősünk egyéb VFX palettáját illetően, annyi azonban egészen bizonyos: a skála nem csupán erre a három effektusra korlátozódik. A nyolc pálya első hallásra kevésnek tűnik, de remélhetőleg ezek kellőképp hosszúak és tagoltak lesznek ahhoz, hogy a játék ne egyetlen délutánra szólóan szórakoztasson.

A grafika különlegességét felesleges ecsetelnünk: a Viewtiful Joe képi világa a Comix Zone óta a legautentikusabb feldolgozása az amerikai stílusú képregények színpompás univerzumának – de míg az említett MegaDrive játék szerény két dimenzióban dolgozott, Joe „cel-shading" technológiája beveti a harmadikat is. Igaz, kizárólag dioráma stílusban (2D sík 2D sík előtt/mögött). A karakterek kivétel nélkül szuper-deformáltak, a hátterek pedig erősen stilizáltak. A hanghatások tökéletes pillérei az összhatásnak: ha sokat bénázunk, öblös hang közli: „You are crappy!" („Krepp papírból vagy, öcsém!").

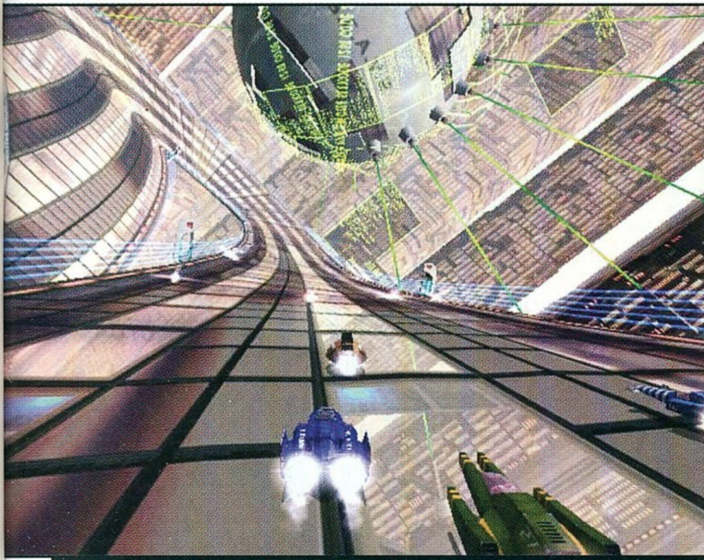
A korábban bemutatott játszható prezentációk szintjei között fellelhető kemény töltögetések a fejlesztők szerint a végső változatból végleg száműzve lesznek, és Joe minden pályája megszakítás nélkül folyik majd egymásba. Az ígéretek szerint a játék koncepciója és kivitelezése mindennemű változtatás nélkül éri majd el boltjainkat – valamikor ősszel. Mi már tűkön csücsülünk: Joe hétköznapi „érdekességből" mach sebességgel az egyik legjobban várt játékká pofozta fel magát.

### ELSŐ BENYOMÁSOK

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT** 80%



**A 16 bites éra akciójátékainak a zord 21. század konzoljaira való csempészése, feltűnés nélkül. Ravasz!**







↗ Szelíden ívelt kanyar a láthatáron...



**GC-tulaj vagy? Akkor alaposan kösd be magad!**

# F-ZERO

**TÍPUS** VERSENY **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** AMUSEMENT VISION **MEGJELENÉS** 2003.08.25. **NTSC** 2003.11.28. **PAL**

Lassan már külön kategóriát lehet nyitni azoknak a programoknak, amikben a játékosnak a talaj felett eszméletlen, vagy inkább lehetetlen sebességgel sikló szerkezetek gyorsasági versenyében kell helyt állnia. Úgy tűnik, sokan kedvelik ezt a nagyon pergő, a reflexek csúcsra járatását és osztatlan figyelmet megkövetelő stílust, hiszen a kiadók időről-időre újabbakkal célozzák meg vásárlók pénztárcáját. A GameCube-ra ez év végére ígért F-Zero azonban nem csak egy név a sok közül – hanem a stílus egyik nagy és híres képviselője, amely megjárt már több konzolgenerációt.

Ha nem is veszik a történelem homályába, de már megvan egy tucat éve is, hogy az első F-Zero megjelent. A Nintendo 1990-ben jelentette meg SNES-re, és lendületes légpárnás versenyével zajos sikert is aratott, így a generációváltás után természetesen jött egy folytatás N64-re, majd egy, többek között pályaszerkesztőt is kínáló kiegészítő N64DD-re. Nemrég a Game Boy Advance-verzió sem maradt ki a szórásból, nem okozott hát túl nagy meglepetést, mikor a Nintendo bejelentette, hogy az F-Zero GameCube kiadása fejlesztés alatt áll. Meglepőbb, hogy a fejlesztést viszont nem házon belül, hanem a Sega Amusement Vision részlegének bevonásával végezték.

A recept egyszerűnek hangzik ugyan (kanyargós pályák, felszedhető power-upok és mindenekfelett a szédítő sebesség érzete), de nehéz jól csinálni. A játéknak egyszerre kell szépnek és részletesnek lennie, mert bár a játékos jobbára csak a szeme sarkából érzékeli az apróságokat, mégis hamar beleun egy sivár háttér előtt folyó monoton körözésbe. A sebességérzet megteremtése pedig még fontosabb, mint egy autóversenynél, hiszen itt a kitalált járműveknek messze túl kell lépnie azokat a határokat, amit a legvadabb sportautók képesek elérni. Ugyanakkor irányíthatónak is kell lennie, mert a bonyolult pályák jelentette izgalom hamar bosszúságba csap át, ha a kanyarokat csak nagy fékezések árán lehet bevenni, vagy bármi más miatt megtörk a lendület. Az F-Zero remélhetőleg sikerrel veszi ezeket az akadályokat, és bár kipróbálható demót még nem tett közzé a Nintendo, a képek és videók sokat ígérő játék képét vetítik elénk.

↘ Vigyázat! Romlott a hal a szusi-bárban!




A pályatervezők igencsak szabadjára engedték magukat: hatalmas helyszíneket álmodtak meg a versenyekhez, ahol a pályák vonalvezetése a gravitáció arcába kacagó hurkaival és csavarjaival már önmagában is megteremti a „valamikor jóval később, valahol nagyon messze" érzését. A lebegő járművek tervezői pedig, a GC képességeit kihasználva egy kicsit finomították a korábbi verziókban látott rajzfilmes külsejű légpárnásokon. Na jó, nem is olyan kicsit – hiszen átlátszó ablakok kerültek a járművekre, és a kopások, koszfoltok textúráit is bátran alkalmazták. A sorozat kvázi védjegyének számító színvilágot azonban nem bántották.

A száguldás illúzióját megteremtő engine képességeiről a fejlesztők roppant szépeket, de azért a hihető kategórián belül maradó dolgokat nyilatkoztak (persze hülyék is lennének a saját munkájukat nem fényezni). A sebességet még akkor is töretlennek ígérik, ha egyszerre látszik az egy versenyben maximálisan indítható 28 jármű. A gyorsaság érzetének megteremtésében pedig fontos szerep jut a néhány (pl. Mario Sunshine) játékban már használt motion blur-effektusnak. Mindezek mellett a GC erőforrásaiba még az is belefért, hogy a légpárnások hajtóművéből áradó képzeletbeli hőt a levegő hullámzását utánzó trükkel tegyék láthatóvá. A tetszés szerint külső és pilótafülke nézetből is vezethető hajók irányítása nem lesz túlbonyolítva (minthogy ez az F-Zero sorozatban eddig sem volt divat), ugyanakkor a játékosnak ki kell tapasztalnia az egyes pályák trükkjeit ahhoz, hogy jelentősebb sebességvesztés nélkül tudja bevenni a hajtűkanyarokat. Arról viszont, hogy milyen jóságokat szórnak majd szét a pályákon, egyelőre még igen szemérmesen hallgatnak – annyi biztos csak, hogy a sebességet még tovább fokozó power-up biztosan lesz, és az ugratókon nem egyszerű mutatványokat hajthat végre a játékos. Érdemes megemlíteni, hogy a korábbi verziókkal szoros kapcsolatba került emberkék ismerősként üdvözölhetik majd a járművek sofőrjeit, hiszen a hangulathoz igen sokat hozzáadó karakterek a GC-s folytatásból sem maradhattak ki.

Az osztott képernyős, négyjátékos-mód is kínálgatni fogja magát az ember-ember elleni összecsapásokra. Az viszont még a meg nem válaszolt kérdések kategóriájába tartozik, hogy pályatervezésre nyílik-e mód, annak ellenére, hogy ez a funkció aratta a legnagyobb elismerést az N64DD kiegészítőben.

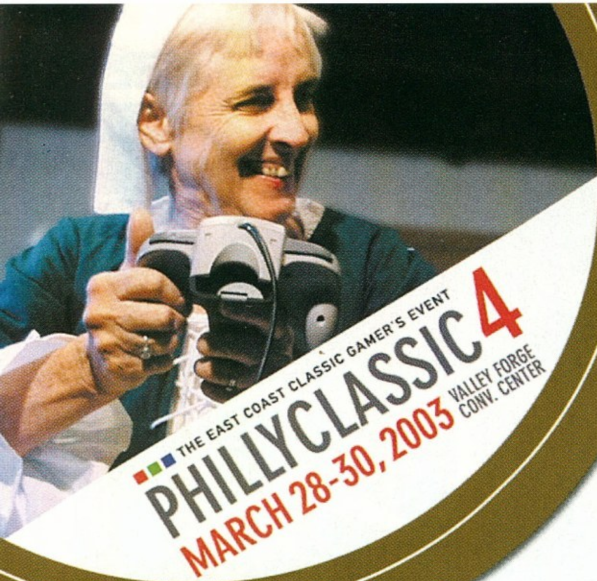
GC játékoknál nem szokatlan, hogy a fejlesztők platformok közötti átjárókat építenek programjaikba. Arra viszont sokan felkapták a fejüket, hogy az F-Zero esetében nem a GBA-t lehet hozzákapcsolni a konzolhoz, hanem a memóriakártyát lehet elvinni a játékterembe, és a SEGA F-Zero arcade-masina megfelelő nyílásba tömködve mindenféle extra dolgot művelni. Talán a szokásos kiadói paranoiának köszönhetően nem szólnak hivatalos információk arról, hogy pontosan mi mindenre jó ez a játékterem-otthon kapcsolat, de kétféle pletyka is szárnyra kapott. Az első verzió szerint az arcade-masinával lehet megnyitni a titkos pályákat, járműveket és karaktereket, a másik jóslat szerint pedig ott lehet folytatni a játékteremben a versenyt, ahol az otthon abbamaradt. Azt csak halkan teszem hozzá, hogy számunkra legalább ennyire megválaszolatlan az a kérdés, hogy mikor fog felbukkanni az F-Zero a hazai játéktermekben...

## ELSŐ BENYOMÁSOK

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%**



**A stílus kedvelőiben szép emlékeket idéző játék nem hiányozhat a jóval combosabb képességekkel rendelkező konzolról sem.**







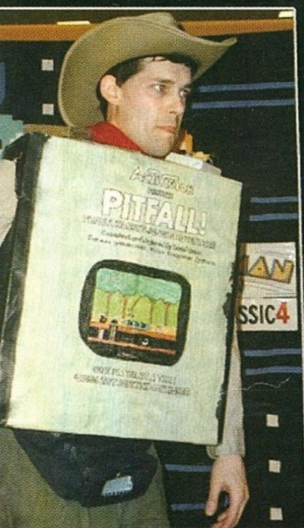

# (EGY MÁSIK) NAGY RETROFESZTIVÁL

## (PhillyClassic 4 – Philadelphia, március 28-30.)

**A PhillyClassic a keleti part legnagyobb ilyen jellegű találkozója, s a múlt hónapban reflektorfénybe taszított Obsolete Media fesztivállal ellentétben professzionálisan szervezett és pénzelt eseménysorozat. A világ fokozat nélkül, rohamléptekkel fedezi fel újra a retrót: divatba jönnek a Nemere-regényeken alapuló képregények és a Mini Cooper, az ASCII-rajzművészet és a steampunk – a divat szépen előássa gyökereit. Atari, ColecoVision, Intellivision – a valaha planétánkat uraló konzolok és játékaik újfent elöntik a nappalikat; ha másként nem, hát PC, vagy PS2 remake/kompiláció formájában. A gyökerekhez igyekezett vissza az idén negyedik alkalommal megrendezett PhillyClassic is, a Valley Forge Convention Center két teljes emeletét lefoglalva. A durván 1400 négyzetméter alapterületen tehát rendben össze is gyűltek a pocakját bizony időközben jelentősen gyarapodott, a koponyájuk tetején lévő hajszál/négyzetcenti eloszlást tekintve negatív tartományba csúszott bácsik és kortalan nénik, hogy azt tegyék, amit ilyenkor szokás: cserélgessenek, vásároljanak és eladjanak, versenyezzenek vagy egy (több) sör mellett megvitassák az Élet Nagy Retrókérdéseit.**



A péntek délben megkezdődött hepaj első napja úgynevezett „szakmai" nap volt: a kiállítók és az asztalaikat és kiállító-területüket már korábban lefoglalt bennfentesek buliztak és kereskedtek, valamint lepergett az első alkalommal megrendezett PC4 filmfesztivál is. A nagyközönség szombaton tíztől vehette birtokába az épületet. Délelőtt rögtön két verseny is megrendezésre került: a nyílt játéktermi bajnokságot az első konzolos versengés váltotta fel (Pokémon Puzzle League, N64 – a SNES-es Tetris Attack remek továbbfejlesztése, Pokémon franchise mögé rejtve), majd rövid szünet után a Warlords Bajnokság (Atari 2600) és a Super Mario Toss („ki hajítja messzebbre a plüss Mario babát?") következett. Aki akart, megmérkőzhetett a szenzoros PS2-es Para Para Paradiseban, a Kockás Super Smash Bros. Meleeben, a Bust-A-Move 3000-ben; de itt került megrendezésre a szokásos Nemzeti Nintendo Bajnokság is.



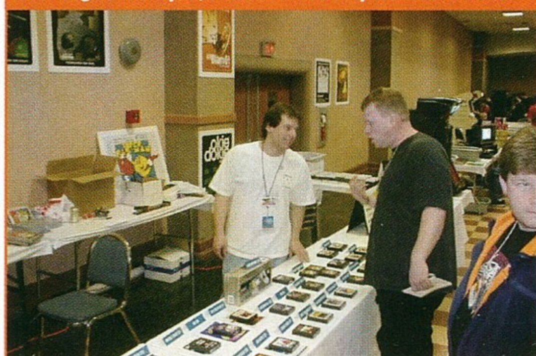

Igazi csemege volt a QuarterArcade által felajánlott temérdek hőskori játéktermi gép, melyek természetesen free play üzemmódban várták a látogatókat (free play – nem kell pénzt dobni a gépbe, ingyen játszható). Több, mint 30 arcade masinát cipeltek ide a szervezők, köztük olyan legendás címeket, mint az Asteroids, a Dig Dug, a Moon Patrol, a Pac-Man, a roppant szexi Computer Space (sárga helyett gonosz-zöld kivitelben), a Night Driver, a Pong, a Robotron, a kanadai ReadySoft mesés lézerlemez alapú Space Ace játéka, avagy a Donkey Kong Jr. – ez utóbbit utolsó nap ki is sorsolták a két nap látogatói között.

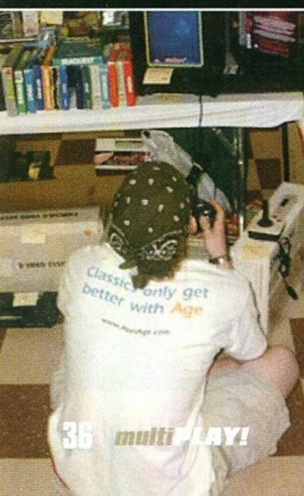
Aki nem vetélkedett, játszott, vagy csodálkozott, az valószínűleg a gyűjtők hazánkban is egyre népesebb táborának képviseletében érkezett: ők gyaníthatóan a retróvilág Mekkájába zarándokoltak, hiszen volt itt minden az 1970-től 2003-ig tartó periódusból: gépek, játékok, emléktárgyak, ritkaságok. Külön érdekesség a PC4 árverése: az aukcióra szombaton reggel hétkor lehetett leadni a részvételi szándékot, míg maga az esemény vasárnap negyed tizenkettőkor vette kezdetét. Az igazi ritkaságok itt találtak új gazdát, nem egyszer jelentős összeggel növelve a PC4 szervezőinek bevételét. Aki azonban pusztán vadkapitalizmusra gyanakszik, az most téved. A főszervező David Newman sokkoló felfedezést tett 16 évvel ezelőtt: akkor New Yorkban, a helyi Atari Számítógépes Felhasználók Klubjának tagjaként egy felhívásra reagálva alkalma volt ellátogatni a St. Vincent Kórházba, ahol saját szemével győződhetett meg róla – a videojátékok 20 perc után olyan mértékben terelték el a rákos gyermekek kemoterápiás és sugárkezelésből adódó fájdalmait, hogy az felért egy kisebb csodával. Eddig nem volt meg a lehetősége, most azonban kapott az alkalmon: a PhillyClassic „JoySticks" programja idén indult, és a belépőjegyek árának jelentős részét a Philadelphiai Gyermekkórház és a Warwick Ház (szintén gyógyintézmény, 10-13 éves kölykök számára) kapta, konzolokkal és játékok tucatjaival egyetemben. Nincs show illusztris meghívott vendégek nélkül – nem volt ez másképp a PC4 esetében sem. A listán Sid Meier (ja, a „Civilizationös" Sid Meier), Jeff Briggs (CEO/elnök, Firaxis Games, másodállásban zeneszerző nem egy legendás PC-játék stáblistáján), Bob Polaro (számos Atari 2600 játék programozója: ő portolta a Defendert, a Rampage-et, vagy ő írta a RealSports VolleyBallt és neki köszönhető Kengyelfutó 2600-as kalandja is), Leonard Herman (író, a Phoenix: The Fall and Rise of Videogames c. munka illetve a Supercade c. könyv Atari 2600-ról szóló fejezetének szerzője) és Cindy Morgan (színésznő – ő játszotta Yorit a Disney klasszikus TRON-jában) neve szerepelt; de mint az később kiderült, a Firaxis-delegáció sürgős teendőkre hivatkozva lemondta a találkozót. Morgan és Polaro jelenléte azonban minden hírességre vágyó étvágyát kielégítette (a hölgy rendkívül közvetlenül elegyedett a tömeggel, Bob pedig szorgosan és boldogan osztogatta a Stunt Cycle 50 db szignózott, sorozatszámozott példányát – csak ott, csak akkor). Röviden: ennyi volt – nem több, nem kevesebb.

**Egy nagyon ritka, nagy becsben tartott Intellivision játék: a Diner. A jó munkásember esélye, hogy emulátoron kívül találkozzon vele, kábé akkora, mint annak, hogy hazánk nyeri a következő foci VB-t. (*50%? Vagy igen, vagy nem – a szerk.*)**



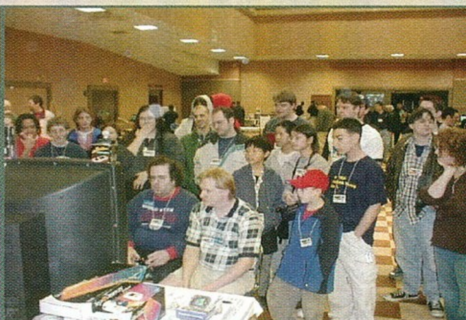
**Al Yarusso az AtariAge képviseletében büszkén mutatta be a kis cég frissen kiadott Atari 2600-as játékait: itt volt első ízben megvásárolható a 3D Rubik's Cube (hivatalos licenc alapján!), a Revenge of the Apes, a Kablamo! és a Space Treat Deluxe.**










Pillanatképek a játékbajnokságokról, balról jobbra: Para Para Paradise, Super Smash Bratyók Melee, Bust-A-Move 3000.



Samba de Amigo Dreamcaston, hivatalos maracca-kontrollerrel. Nem a nagyapád játéka – a jelek szerint nagyanyádé.




Cindy Morgan próbát tesz a TRON: Deadly Discs játéktermi géppel. Életében első alkalommal – tegyük hozzá, osztatlan sikert aratva.




Az árverés kezdetét veszi. Akárcsak az élet legtöbb területén, a siker záloga itt is a vastag buksza volt.



Az ifjú hercegnő ellenáll a Sötét Oldal csábításának. Vagy ez a bácsi lenne a biztonsági őr?!



Bishi Bashi 3. Egy fantasztikus PlayStation játék, amit soha nem látott a hétköznapi európai szem. Mini-játékok füzére, melyek a Konami Dance Dance Revolutionhöz kiadott táncszőnyegét hasznosítják. Nagy móka, szigorúan az import piac keselyűinek.



Cindy Morgan autogramot osztogat. Ha valaki otthon felejtette volna a TRON DVD-t, itt lesápolhatta magát kemény 10 dollárra – ennyibe került ugyanis egy dedikált fotó.




A PhillyClassic internetes oldala – feltétlenül érdemes szaporán látogatni: nem csupán ízléses, de a hírlevélre feliratkozva jegyeket is nyerhetünk a 2004-es összeröffenésre.




Itt mutatkozott be a 2600-as Entity, hasonlóan a Climber 5-höz (egy 1987-es 800XL játék átirata), a Death Derby-hez (az Exidy játéktermi gépének portja), a Mind Maze-hez és a Star Fire-höz (mind A2600). Új játékokat tekintve, a PhillyClassic 4 volt a retrogépek E3-ma.





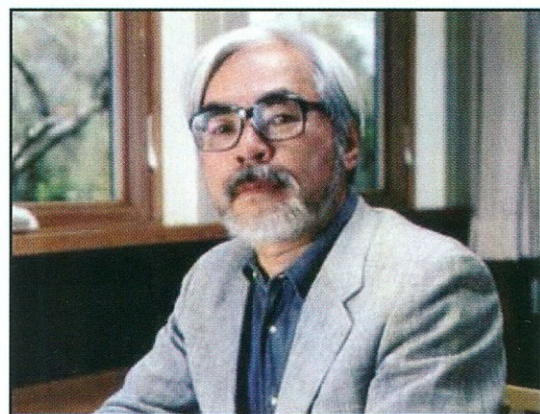


# TONARI NO TOTORO

## Szomszédom, Totoro

Az igazat megvallva, nem kellett sokáig gondolkodnunk, mivel vagy kivel indítsuk végre ténylegesen útjára az animetörténelem legjelentősebb és legérdekesebb alkotásait bemutató rovatunkat. Ha létezik a műfajnak koronázatlan királya, az kétségkívül Hayao Miyazaki.

Hayao Miyazaki (pontosabban Miyazaki Hayao: a japánok hasonlóan hozzánk a vezetéknév mögé pakolják a keresztnevet – mi mégis megpörgetjük, mert a nyugati világ rajongóinak körében az angol írásmód az elterjedtebb) 1941. január 5.-én született, Tokióban. Az áprilisi számunkban bemutatott Rintaróhoz hasonlóan ő is a Toei Doganál kezdte pályafutását, mint animátor: a kalendárium ekkor 1963-at mutatott. 1971-ben barátjával, Isao Takahatával együtt meglépett az A Pro stúdióhoz, majd két évre rá a Nippon Animation épületében firkantott alá munkaszerződést, ahol a World Masterpiece Theater TV-sorozatokon dolgozott a rákövetkező öt évben (ez hat sorozatot foglal magába: a hazai közönség idősebb tagjai valószínűleg felkapják a fejük, ha azt mondjuk: Heidi). 1978-ban rendezi első saját sorozatát, Mirai Shonen Conan címmel (nyugaton Conan: the Boy in Future, illetve Future Boy Conan címen is ismert), majd nem teljes tizenkét hónap elteltével összehozza első egész estés moziját – ez a Lupin III: The Castle of Cagliostro (ezt már a Tokyo Movie Shinsha színeiben követte el). Az igazi áttörést az 1984-es Nausicaä of the Valley of Wind hozza – a mozi abban az évben olyan sikert aratott, hogy az a ma már legendás Studio Ghibli megalapításához vezetett. A stúdió munkái közül nem egyet a magyar közönség is jól ismerhet: a Vadon Hercegnőjét (Mononoke Hime) az ügyesebbek könnyedén meglelhetik a videotékák polcain, a nemrég Oscar-díjat is magához szólító Chihiro Szellemországbant (Sen to Chihiro no Kamikakushi) pedig a Titanic filmfesztivál bemutatóját követően a hazai mozik is nagy sikerrel játszották – sőt, játsszák is.



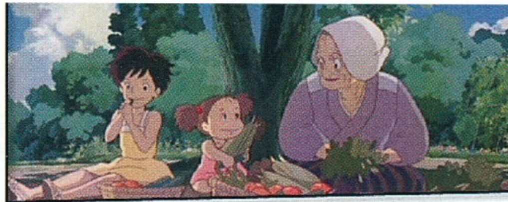
Miyazaki az anime mellett természetesen mangában is utazik – a Nausicaä is egy mangából sarjadt ki (ez a Mester „életműve: 12 éven át dolgozott rajta). Szívügye a németek és a második világégés haditechnikája. Legérdekesebb füzetei között feltétlenül illik megemlítenünk a három epizódból összeálló Hansu no kikan-t (Hans visszatérése, vízfesték, 1994 – egy német technikus története, aki a végnapok zűrzavarában egy lerobbant Panzer IV-es tankra bukkan; kipofozza azt, majd lelép a „felszabadító" szovjet sereg elől), vagy a hat részes Otto Carius: Doromamire no tora-t (Sárral borított Tigrisek, vízfesték, 1998-99). Otto ugyancsak „tankista": megjárta Leningrádot és Narvát az 502-esekkel – igazi ász, a hernyótalpasok világában amolyan Vörös Báró: több, mint 150 ellenséges tankot lőtt ki pályafutása alatt. A „Sárral borított Tigrisek" az ő története a 20. Páncélos Különítménytől (1941) a szégyenteljes megadásig (1945). Érdekesség: a manga minden karaktere állat, egészen pontosan disznó. Anime rajongóknak ismerős lehet a dolog: igen, hasonló a helyzet az 1992-es Porco Rosso esetében, melynek pilóta hőse ugyancsak egy malac – mellesleg a Bíbor Disznó szintén mangaként kezdte; ő volt a három részes Hikoutei Jidai (The Age of the Flying Boat, 1989) főszereplője. Miyazaki legjobb sorozatait a Model Graphix nevű modellező-manga szaklap hozta le.

## Ghibli ga Ippai – avagy „Nyakig Ghibliben"

A Tokuma Shoten kiadó Ghibli ga Ippai projektje valójában nem más, mint a filmstúdió munkásságának teljes archívuma. A Buena Vista folyamatos videokazetta kiadásait első alkalommal 1996-ban váltotta fel: ekkor jelent meg Japánban az a 13 lemezes lézerlemez-kollekció, ami magában foglalta az akkori teljes Ghibli filmográfiát – minden egyes egész estés mozit, amit Hayao Miyazaki, Takahata Isao, vagy a Studio Ghibli készített vagy hozott forgalomba. Kaze no Tani no Nausicaä (Nausicaä of the Valley of Wind), Tenkuu no Shiro Rapyuta (Laputa: The Castle in the Sky – 2 lemezen), Tonari no Totoro (My Neighbor, Totoro), Hotaru no Haka (Grave of the Fireflies), Majo no Takkyubin (Kiki's Delivery Service), Omoide Poro Poro (Only Yesterday), Umi ga Kikoeru (I can hear the Sea/Ocean Waves), Kurenai no Buta (Porco Rosso/The Crimson Pig), Heisei Tanuki Gassen Pom Poko (Pom Poko), Mimi wo Sumaseba (Whisper of the Heart)... 1040 (!) percnyi felhőtlen szórakozás. A fennmaradó két lemez egyikén a temérdek extra mellett a Chage & Aska jpop formációnak készített videó klip (On Your Mark) és két televíziós spot található, a másik gyakorlatilag a gyűjtemény epilógusaként szolgál: Akira Kurosawa és Hayao Miyazaki beszélgetnek egy kandalló előtt az élet és a szakma fontos aspektusairól. A mellékelt kézikönyvben Katsuhiro Otomo (Akira) és John Lasseter (Pixar – lásd „Nemo nyomában" trailerünk) magasztalják a Mestert és a stúdiót. Hátulütő? A borzalmas ár (98,000 jen, azaz szerény 180,000 Ft).





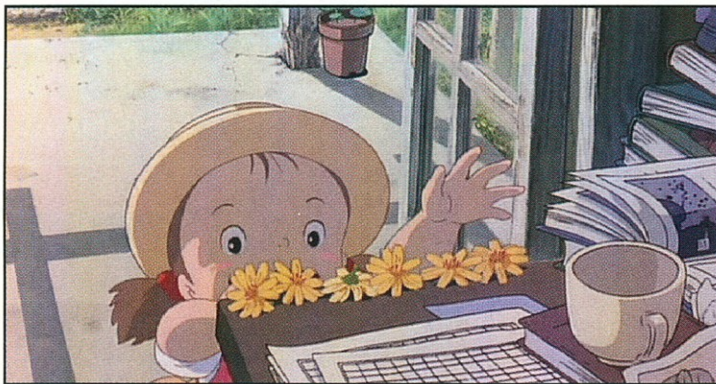

# Totoro – a film

A Ghibli ga Ippai természetesen a DVD formátum érkezésével átköltözött verszatilis lemezre is, és kibővült a stúdió azóta készített filmjeivel (Mononoke Hime – A vadon hercegnője ill. a Chihiro). Örömtűz: egyenként, azaz külön-külön is megvásárolható mindegyik mozi. A DVD-ket a Buena Vista (igen: a Disney) forgalmazza, és a sorozatot furcsa mód a Totoróval nyitották meg. Így teszünk tehát mi is.

Az ötvenes évek derekán járunk. Mei és nővére, Satsuki falura költöznek édesapjukkal (anyukájuk kórházban van, tuberkulózis köti ágyhoz). A két lány gyorsan otthonra lel az új házban, és hamarosan összebarátkoznak a háztól nem messze lévő kámfor(fá)ban lakó erdei szellemmel, Totoróval (naná, hogy csak a gyerekek láthatják!). A „cselekmény" nagy vonalakban ennyi – a Totoro talán a legegyszerűbb történettel bír, amit valaha a Ghibli kitermelt. A hangsúly nem is ezen van.

Sok, nagyon sok minden van Miyazaki filmjében, amit pokolian nehéz szavakba önteni. Az egész úgy, ahogy van, lenyűgöző: az erdő és a nyers természet megjelenítése különösképp, s nem érheti kritika Jo Hisaishi csodálatos zenéjét sem. Ezenfelül azonban ott van az a megfoghatatlan valami, ami egyenesen a szívet érinti meg, és amire nem sok minden képes ezen a létsíkon. Ez egy csendes, nyugodt film, ami egy olyan életet mutat be, ami után sokan vágyódunk, és amire mindannyian lehetőséget kaptunk – legtöbben azonban mégsem éljük. Egyszerű élet ez, egyszerű örömökkel. Mégis, a két kislány látványa, ahogy boldogan kergetőznek az új házban, vagy ahogy uborkát falnak egy fa árnyékában olyan valóságosak, hogy az teljesen magával ragadja a nézőt – a felismerés, hogy a boldogság zálogai a gyerekek, rögtön ezután hasítja majd meg a tudatot. Nincs kedvesebb és tetszőbb dolog a lélek számára, mint a gyermeki nevetés; és nincs szívszorongatóbb, mint egy gyerek szenvedése. A Totoro legfőbb kvalitása az, hogy 86 percen át szavak nélkül is képes kommunikálni a nézővel. Öröm és harmónia szimfóniája ez: világunk két gyerek szemén keresztül.

Feltétlenül említésre méltóak a film fantázia szülte karakterei: az apró porteremtmények (susuwatari) már ismerősek lehetnek a Chihiro kedvelőinek; de ugyanilyen jópofák a különböző méretekben feltűnő Totorók, vagy a gyors közlekedést szolgáló Macskabusz. Az egészet LÁTNI kell: a Szomszédom, Totoro minden idők egyik legjobb családi mozija.




# Csak eredetiben, szépen, ahogy a csillag megy az égen

Ejtenénk pár (?) keresetlen szót a kézzel fogható valóságról is. Bár hazánkban jelentős lépések történtek az anime kiadások terén, arról természetesen senki ne álmodjon, hogy Magyarországon fogja megvásárolni ezt a filmet. Remélhetőleg egyszer eljön az az idő: a Metropolisz és az Animátrix megjelenései a hazai piacon mindenesetre biztató jelek (sőt: suttognak a Cowboy Bebop-széria itthoni forgalmazásáról is, de csitt!), és reméljük, hogy akkor még mindig a DVD lesz a domináns formátum a házimozi-világban. Nos, Totoro jelenleg legálisan két kiszerelésben érhető el: 1-es illetve 2-es régióban (természetesen utóbbi alatt a japáni lemezt értjük, hisz Japán is az európai régióleosztás részese lett: a különbség csupán annyi, hogy az ottani lemezek nem PAL, hanem NTSC formátumban hordozzák a filmeket). A magasabb rendű a kétlemezes japán kiadás, ami legegyszerűbben a CD Japan honlapjáról szólítható magunkhoz (www.cdjapan.co.jp - többször is rendeltünk innen, megbízható hely, szolid árakkal), 4700 jen, cirka 8700 forint ellenében. Ami a csomagolását illeti, az előrevetíti: ez nem önálló lemez, hanem egy gyűjtemény része - ennek ellenére rendkívül ízlésesen megoldott, akárcsak a lemezek felső részének nyomása. A képminőség felülmúlja az interneten világszerte avagy videokazettákon hazánkban fellelhető változatokét: az 1,85:1 képarányú, anamorf szélesvásznon megjelenő vizuális folyam tiszta és éles, vibráns színekkel és mindennemű torzítástól, szeméttől mentes. Az audio ugyancsak problémáktól kímélt: a japán eredeti (Dolby Digital 2.0 – magyarán: sztereó) értelemszerűen tökéletesebb nem is lehetne, az angol hangsáv (Mono 2.0) pedig a régi, Streamline Pictures/Carl Macek (igen, a Roboteches Macek) által készített, nagyon minőségű szinkron. Feliratként japánt vagy angolt kérhetünk, előbbi gyakorlatilag nem „subtitle", hanem „dubtitle", azaz nem a japáni forgatókönyvet követi, hanem az angol fordítását – előfordul tehát, hogy mást, vagy több szöveget látunk a képernyőn, mint amennyit a karakterek japánul beszélnek. Az állóképek (Miyazaki vízfestékkel készített illusztrációi) alkotta menü japán nyelvű feliratai ugyan első látásra ijesztően hatnak, de próba-szerencse alapon villámgyorsan feltérképezhető mindkét lemez.

Sort törünk, hiszen külön fejezetet érdemelnek a második lemezre felhalmozott extrák. A szokásos trailerek mellett rálelhetünk itt egy negyed órás „Így készült..." filmecskére (mely tárgyalja a következő számban bemutatásra kerülő Grave of the Fireflies c. opuszt is, tekintve, hogy a két film gyakorlatilag egyidőben készült és került bemutatásra), vagy a teljes forgatókönyvre (ez gyakorlatilag a teljes film terjedelmében tekinthető meg, a japán hangsávval aláfestve – lejátszónk távirányítójának „Angle" gombjával válthatunk a forgatókönyv és a realizáció között). A nyitó és zárójelenet feliratoktól megkímélt változata mellett itt van még a rejtélyes „Mitaka no Mori Ghibli Museum" klip is, szerény 20 percben előadva (látogatás a mitakai Ghibli Múzeumban, az idegenvezető személyesen Miyazaki). Sajnálatos mód a második lemezen kizárólag japán hang található (felirat nincs).

Az olcsóbb, amerikai kiadás tavaly tavasszal, a Fox gondozásában látott napvilágot, és a korábban kiadott VHS változat egyenes átvitele. A kép ennek függvényében kicsit mosottabb, a képarány pedig klasszikus 4:3 (1.33:1). A Foxnál valószínűleg úgy érezhették, „gyerekfilmhez" ez



passzol. Így a „Family Feature" sorozatban kiadott DVD doboza furcsa mód nem a hivatalos Ghibli illusztrációkat használja, hanem egy amerikai gyermekvideó-borítókat tervező ember elképzelése arról, hogyan lehetne ezt a valamit eladni egy olyan közönségnek, aki nem feltétlenül akar tudni arról, hogy japán rajzfilmet néz. Borzasztó: úgy aránylik a hivatalos borítókhoz, mint Kodreán Görbelábú Ninjája Murillo Ifjú Koldusához. A borító hátsó oldalán Roger Ebert amerikai filmkritikus löki az ajnárt (ki más... számításba anime esetén már csak Leonard Maltin, vagy a mindenütt elcsépelt James Cameron jöhetne), és megtudhatjuk azt is, hogy a film 1993-ban készült (ami nem igaz – akkor a Fox videokazettája jelent meg). A kiadás hangja – bár a csomagolás szerint az Dolby Surround – sztereó, sőt: határozottan monónak tűnő sztereó. Japán hangsávot nem találunk a lemezen, a fordítás megegyezik az videokazettán megjelent angol kiadás tolmácsolásával. A menü statikus (és ugyanazt a rettenetes artworköt használja, mint a borító), és nesztelen; extráknak pedig nyomát sem leljük - már ha a jelenetválasztás nem számít annak, ugye. Ha nincsenek különösebb igényeink, akkor „mindenért kárpótol" a szerény, 15 dolláros árcédula – bár ilyenkor már felmerül a saját DiVX változat elkészítésének eshetősége is: ennyit bizony az is visszaad.

Kijelentkezés

Nos, talán ennyit ez alkalommal. A DVD-n ismét Animátrix, de remélhetőleg nem kell sokat keresgélni a remek Ghibli ga Ippai trailert sem... jó szórakozást!

Reiker
reiker@ipma.hu

# MULTIPLAY!-JÁTÉKNAP

## (2003. április 26.)

Mint az már a bevezetőből is kiderült, elég érdekes gyakorlat egy ilyen játéknapot megszervezni a biztonsági örök hordái között – de azért alkalmasint sikerül, és le van tojva minden helyi házőrző, ha jó a buli. Márpedig jó volt, mert a munkanap ellenére is sokan eljöttetek versenyezni, vagy csak szimplán játszani. Hivatva érezzük magunkat bejelenteni innen a hivatalból a teljesen hivatalos végeredmények:

**MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE**

| | |
|---|---|
| I. helyezett: | LAMPERT LÁSZLÓ |
| II. helyezett: | ZALAVÁRI TAMÁS |
| III. helyezett: | CZEGLÉDI VIKTOR |

**NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**

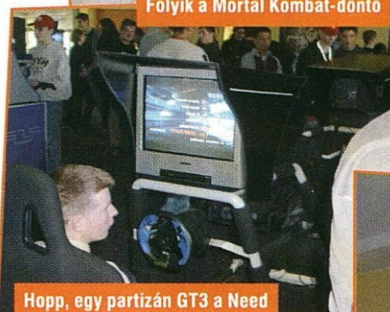
| | |
|---|---|
| I. helyezett: | RÓNYAI BALÁZS |
| II. helyezett: | BERNÁTH ZOLTÁN |
| III. helyezett: | TIHANYI NORBERT |

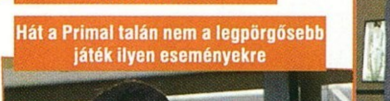
Gratula. Nem-hivatalos végeredményt a nem-hivatalos „Ki ivott meg több Twister üdítőt?"-vetélkedőben nem tudunk hirdetni, az viszont tény, hogy kiraktunk vagy négyszázat „Egészségetekre!" felkiáltással, ami úgy két perc alatt fogyott el. Halálos áldozatokról mondjuk eleddig még nem érkezett hír, szóval lehet, hogy tényleg jó – mindenesetre a szerkesztőségi különítmény egybehangzó véleménye az volt, hogy ez a mi ízlésünknek egy „picit" mintha édes lenne, és folyékony cukor helyett részünkről inkább Gösser típusú üdítőkkel öblögetünk. Bár pár nagydarab komáromi gengszter nagyon stírölte ám a titokszatyrunkat...! :-)
A szekuritykuritymixnek búcsúzóul adtunk némi anthraxot azzal, hogy anabolikus szteroid (illetve azt mondtuk nekik, hogy „Annából a sztereó", hogy értsék) – így hamarosan várható kipusztulásuk után, valamikor nyáron csinálunk megint ilyen vidámságot.

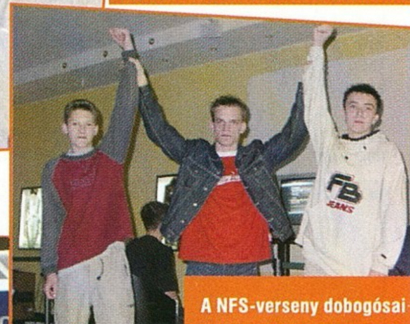
Végezetül nagy pusszantás a rendezvény szponzorainak (Ecobit Rt., Cenega Hungary Kft. és Automex Kft.), akiknek köszönhetően a versenyek győztesei egy halom játékkal térhettek haza, de még a hatodik helyezettek is nyerhettek valamit. Meg a Sony-csapatnak is, akiket most csak azért említünk utoljára, mert Reiker és Kozi sírógörcsöt kapott, hogy nem mutathatjuk be az EyeToyt (ld. cikkünket a hátsó fertályban) – pedig ha valami, ez aztán nagyon illett volna egy ilyen rendezvényre! (Nem baj, majd júliusban.)
(Ja, akit érint: az Eyetoy hivatalos bemutatója az FHM magazin „100 legjobb nő választás" nevű rendezvényén lesz, ugyanott a MOM Palace-ban, 2003. május 22-én. Azt viszont nem tudjuk, hogy ez a rendezvény mennyire lesz publikus.)


Folyik a Mortal Kombat-döntő


A Mortal-verseny győztesei még egy utolsó fatalityt követnek el egymáson


Hopp, egy partizán GT3 a Need for Speedek között!





A NFS-verseny dobogósai

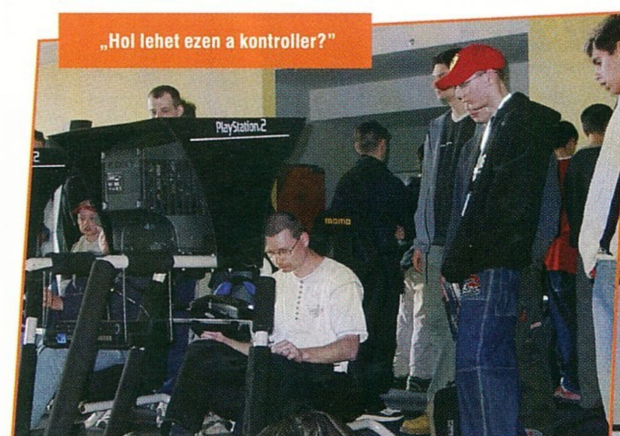
Hát a Primal talán nem a legpörgősebb játék ilyen eseményekre




Utánpótlás biztosítva

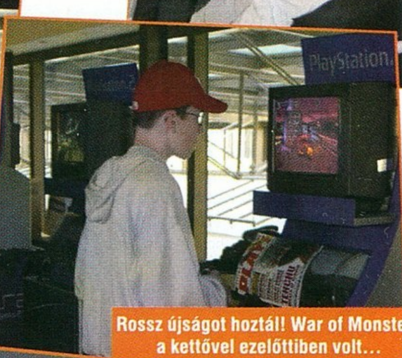


„Hol lehet ezen a kontroller?"




Aha, asszem most bukjuk az egyik PS2-t. Mi is pont így csináltuk az E3 2001-en a GBA-val...





Rossz újságot hoztál! War of Monster a kettővel ezelőttiben volt...



A szemkinyomás teljesen szabályos NFS-akció, különösen ikrek esetében :)


Tájkép csata közben

# EGY FELEDHETETLEN ELF ÉS GANON, A GANÉ EPIKUS NÉZETELTÉRÉSEI

## ■ Történelmi dráma kilenc felvonásban

**Prelűdöt komponálni minden idők egyik legsikeresebb és legvadabbul rajongott sorozata elé „talán" egyszerű feladat. Sokan a 'Link to the Past' epizódot tartják minden idők legjobb 16-bites (konzolos) szerepjátékának. Sokan az 'Ocarina of Time-ról' vélekednek úgy, az a videojáték-történelem legpompásabb 64-bites RPG-je. Mivel sokat megtapasztalt szerkesztőségünkben is akad egy-két olyan gyanús elem, akik ezeket a nyilvánvalóan légből kapott eszméket osztják, nem marad más hátra, mint a kollektív bólogatás. A Zelda bizony ki van találva. A Zelda a Legjobb.**
**Motyoghatnánk arról, milyen nagy ember Shigeru Miyamoto, a széria kiagyalója. Az, kétségkívül az. De nem a Zelda miatt az – Mario miatt. Elrebeghetnénk azt is, miért tartjuk a sorozatot olyan jónak. Nem tesszük. Hasonló vállalkozás volna, mint azt magyarázni, miért jó a hideg sör, vagy a meleg ágyikó.**
**Mese helyett a játékokat meséltetjük, hisz azok önmagukért beszélnek. Ám a PlayStation marketing mozgatta közönség kedvéért halkan megjegyeznénk: a sorozat legtöbb tagja a hozzá tartozó hardverrel együtt ma már olcsóbb, mint egy új PS2 játék. A belépő ebbe a fantasztikus világba tehát relatíve olcsó, a dolgok felpróbálásába pedig még nem halt bele senki... ki tudja?... lehet, hogy végül kiderül majd: a Nintendo nem csupán az „ifjúságot" célozza, és játékaiban akad más cél is, mint egy bajszos, pocakos olasszal mások fejére ugrálni (mellesleg, az is isteni móka).**
**Lássuk tehát az ösvényt, melyet a legenda végigballagott, hogy elérkezzen a Wind Waker epizódig. Hölgyeim és Uraim: fogadják szeretettel a Zelda játékokat! Függöny!**



## 1986
# THE LEGEND OF ZELDA
## [ZELDA NO DENSETSU – THE HYRULE FANTASY]
**Nintendo Famicom, Nintendo Entertainment System, Nintendo Famicom Disk System**

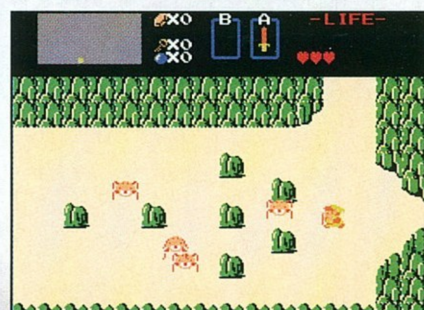


„Kezdetét" veszi a történet (később, mint minden tisztességes széria, ez is kitermel majd előzményt magának; de nem ugrálunk, rendben?!). Szóval Ganon, a Gonosz Királya (nem egyszerűen gonosz király – ebben a részben ráadásul Gannon, nem Ganon) sajnálatos módon sikeresen lógott meg a hozzá hasonlatos alpári alakok lágeréből, a Sötét Világból. Első útja Hyrule földjére vezetett (mint az később-korábban kiderül(t), nem véletlenül), ahol előbb eltulajdonította a három Triforce egyikét, a „Hatalom Triforce-át", majd magáévá tette a bűbájos vidék cseppet sem kevésbé bűbájos hercegnőjét, Zeldát. Előbbi akciója azért volt kellemetlen, mert köztudomású (?), hogy a Triforce trió ereje az, ami Hyrule földjét békeidőben összetartja (trió, annak ellenére, hogy ebben a játékban csak két Triforce szerepel). Szerencsére foglyul ejtése előtt a lány sikeresen elrejtette a Halálcsillag terveit – pontosabban a sebtében szétzúzott „Bölcsesség Triforce-ának" nyolc darabját Hyrule változatos katakombarendszereinek mélyén, hogy azok ne kerülhessenek a Sötét Oldal piszkos karmai és körmei közé (megjegyzendő, hogy Zelda végül éppen azért jutott kenyérre és vízre, mert elrejtette a Triforce darabjait Ganon elől – a Rosszarcú azért hurcolja magával, hogy kiszedje belőle a „szilánkok" koordinátáit). Hercegnőnknek azonban szabadsága utolsó perceiben még jelen a lelke (a „megőrizte a lélekjelenlétét" abbreviációja), így egy kódolatlan üzenettel R2D2 híján útjára indítja dajkáját, Impát. Impa szerény személyünkben fedezi fel a hiányzó láncszemet („the missing Link" – Reiker bácsi itt ébred rá, hogy angolul is kiadhatnák a magazint), akinek máris kiosztja a feladatot: összeszedni a gondosan szétszórt Triforce darabokat (elmés elmélet volt szétzúzni, Zelda), lenyomni Ganont, megmenteni a lányt.

Itt léptünk a történetbe mi, játékosok. Nem is kevesen, hisz hat és fél millió eladott példányával az első epizód minden idők második legnagyobb példányszámban elkelt Zelda játéka. De milyen is volt ez az első játék? Jó. Pokolian jó, soha nem látott mód összetett, zseniális módon megtervezett és kvázi 'szerep'. Természetesen nem a klasszikus Wizardry / Ultima hagyományokat követve, ám mégis – a Zelda buksijára leginkább ráhúzható zsáner a SZEREPjáték.

Az eszkapádok helyszínéül Hyrule királysága szolgált: egy horizontálisan 16, vertikálisan 8 képernyő kiterjedésű miniatűr világ; a 128 helyszín pedig a számtalan



lekaszabolásra váró ellenfél mellett megszámlálhatatlan lehetőséget kínált: lerombolható falak, „kaszálható" fű, felperzselhető sövények, NPC-k tucatja, titkok armadája. Na és persze a katakombarendszerek lejáratai. A katakombák hagyományosan dugig voltak tömve titkos átjárókkal és halálos csapdákkal. Minden katakomba a nevével azonos alaprajzon alapult: így a Sas, a Hold, a Manji (fordított svasztika – a horogkereszt miatt azonnal tiltakozott is számos amerikai zsidó szervezet), Kígyó, Gyík, Sárkány, a Démon és az Oroszlán katakombák mind-mind kiszámítható alakúak voltak (bár a Démonhoz így hirtelen csöppet nehéz alakot asszociálnunk). Minden katakombát „boss" karakter őrzött – legyőzésük módja a Miyamoto design archetipusa: a bombazabáló Dodongos, a szeszélyes Gohma avagy a muzikálisan érzékeny Digdogger egytől-egyig zseniális tervezésre utalnak. Természetesen más RPG-gyanús elemek is feltűntek: Link puttonyában különféle attribútumokkal bíró kardok, pajzsok és gyűrűk vándorolhattak, számos tárgynak pedig fontos szerep jutott – a gyertyákkal példának egyszerű okáért világosságot varázsolhattunk a sötét termekbe. Hyrule világa bátor, gazdag és részegítően részletes világ volt – s az ma is.

Kvalitásain túl három dolog tette különlegessé a játékot. Ez volt az idő szerint a legnagyobb tárkapacitású NES kazetta. Ragyogó arany színben tündökölt, hogy a játékosok már a kezdés előtt bizonyosságot szerezzenek: itt valami nagy dolog van készülőben. Végül, de nem utolsósorban – ez volt a történelem első olyan kazettája, ami belső elemmel működött, így három bátor kalandor bármikor elmenthette az állását (vagy egy bátor kalandor három kalandját, esetleg két kalandor 1 respektíve 2 kalandját, vagy... más lehetőség nem volt). Az elem élettartama 10 évre volt hitelesítve, így ma már némi barkácsolás szükséges, ha az egyszerű halandó menteni szeretne. S ha már ily' szépen felsoroltunk, fejeljük meg még eggyel a listát: ha nevünknek ZELDA-t adtunk meg, egy összekevert alaprajzú Hyrule és teljesen új katakombák fogadtak (az első öt természetesen a Z, E, L, D és A betűk alakját formálta). Kívánhatott volna többet az ember 1987-ben?!









1988

# ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

## (ZELDA II: LINK NO BOUKEN)

**Nintendo Famicom, Nintendo Entertainment System, Nintendo Famicom Disk System**

Avagy Zelda Csipkerózsika inperszonációja.
Ganon száműzetésben – a változatosság kedvéért most rejtélyes, azonosítatlan személyazonosságú Varázsló dúlta fel Hyrule békéjét. A Bátorság „Triforce-ának" felkutatására hitelesítette önmagát, melynek pozícióját természetesen csak a hercegnő ismeri. Mivel a kedves hölgy jó szokása szerint megmakacsolja magát, Varázslónk (nem varázslovunk – az későbbi epizód) csúnya átkot mormol – Zelda pedig feneketlen mély álomba ring. Eközben Link a 16. szülinapját ünnepli, aminek örömére bal kezén kiütésszerűen megjelenik Hyrule Királyság címere. Nem tudván hová rakni az eseménysort hősünk felkeresi Zelda dadusát, aki segítség helyett rögvest befogja őt hagyományos „a hercegnő megmentése" c. akcióba – Linknek a szétzúzott Mágikus Kristály (vajon KI zúzta szét?) hat szilánkját kell elhelyeznie Hyrule hat kastélyának hat mágikus szobrában, majd imigyen megsemmisítve a Nagy Palota kapuját záró mágikus pecsétet (lokáció: A Halál Völgye) penetrálni azt. Ha az akadályokat sikerrel vette, az ősi romok közt megverekedhet Anonymus Varázslóval, visszaszerezheti az időközben „csakazértis" eltulajdonított Triforce-ot, megtörheti az átkot – ergo felébresztheti a kislányt, megakadályozhatja Ganon visszatérését a száműzetésből. Újfent a béke és prosperitás érája borulhat Hyruléra.
Itt léptünk a történetbe mi, játékosok. Immáron nem olyan sokan, mint korábban (talán mert az eligazítás fámája arról nem tesz említést, mi lesz a nemkívánatos testdekoráció sorsa), de még mindig rengetegen (bőven 4 millió eladott példány felett finiselt a játék, amit ma is sok „termék" megirigyelhet).
A Zelda II furcsa irányba mozdította el a sorozatot; bátran nevezhetjük a széria fekete bárányának. Az eladási listák élén a Dragon Quest és a Final Fantasy gyűjtötte a pontokat, nem meglepő az erőteljes RPG ráhatás: bár az ellenfelek továbbra is láthatóak voltak, a csata külön csataképernyőn zajlott. Győzelem esetén hősünk tapasztalati pontokkal gazdagodott, melyekkel a támadásunkat vagy a varázslatainkat fejleszthettük – mert ebben a folytatásban bizony Link már nyolc különféle bűbájt is latba vethetett. A Pajzs varázslat a defenzív tulajdonságainkat növelte, az Ugrás segítségével kétszer olyan magasra szökellhettünk. Az Élet értelemszerűen vitalitásunkat gyarapította, míg a Tündér segedelmével Link apró szárnyas-jószággá transzformálódva akár egy bezárt ajtó kulcslyukán is átcsusszanhatott. A Tűz kardunkból lángoló lövedékeket lövellt, a Tükröződés visszaverte az alantas mágia támadásait. A Ráolvasás láthatóvá tette a rejtettet, a Villám pedig a dolgát tette: villámlott, menet közben elektrosokkal kezelve mindent és mindenkit.
Plágium? Ötletszegénység? Ugyan már, hová gondol a kedves olvasó... ez az RPG nem OLYAN RPG. Elég egy pillantást vetni a játékból származó képekre, és a furfang máris világossá válik: a Zelda II szakít a felülnézettel az oldalnézet kedvéért – menet közben pedig új technikákat is el lehet sajátítani... bizony, ez egy egészséges kis Super Mario Bros. injekció a popóba. „Platform RPG".
Az első kiadás immáron hagyományosan arany kazettán érkezett...






## 1991

# THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

## [ZELDA NO DENSETSU: KAMI-GAMI NO TRIFORCE]

**Nintendo Super Famicom, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo Game Boy Advance**



Valaha (réges-régen) létezett egy omnipotens Arany Erő. Sokan keresték az általa létrehozott Aranyföldet, de soha senki sem tért vissza a kalandból. Egy szép napon aztán az Arany Erő beleunt a dolgokba, és felállított némi Sötét Sereget, így a Király megkereste a Hét Bölcset, és kiadta az ukázt: pecsételjék le az Aranyföldre vezető egyetlen út monumentális kapuját. A Bölcsek a pecsétet természetesen világfogytig szóló garanciával szállították, ám a dolgok hamarosan legendává süppedtek – Aranyföldet és az oda vezető kaput belepte az idő mohája, betemette a történelem avara. Egy NAGYON gonosz, Agahnim nevű varázsló érkezett Hyrule földjére, aki előbb szorgosan eliminálta a jó Királyt, majd módszeresen nekilátott a Hét Bölcs leszármazottainak gonosz mágiával való eltüntetéséhez (hiba – meg kellett volna ölni mind!).
Link az igazak álmát aludta, mikor Zelda megkörnyékezte: ki kéne őt szabadítani, meg efféle dolgok, mert Agahnim a pecsét feltörésével bütyköl, és kellemetlen lesz, ha sikerül neki. Történés történést követett: Link és a varázsló is sikerrel jártak – előbbi kiszabadította Zeldát, utóbbi Ganont a Sötét Világból. Ami ezután következett, az klasszikus: megtaláltuk a Hét Bölcs hét bölcs leszármazottját és visszazártuk Aranyföld kapuját úgy, hogy Ganon a Sötét Világ oldalán rekedt…
Tömören: Miyamoto forradalom helyett a fejlődés rögtelen útját választotta. Nagyobb, jobb, szebb, összetettebb – a Zelda III visszatért az első rész felülnézetéhez. Bemutatkoztak a többszintes katakombarendszerek, Link mágikus- és tárgyrepertoárja jelentősen felduzzadt. A játékmenet Hyrule Fényességes Világa és az Aranyföld Sötét Világa közti interakcióból táplálkozott – ez a két párhuzamos univerzum valami fantasztikus összefonódásban tengette mindennapjait, és a két játék- és élettér közti kapocs a részletekre való rettenetes odafigyelésből adódóan váratlanul teljesen új alapokra helyezte a konzolos kalandjátékok fejtörőinek általános formatervezését (több sört nem iszom). A Fény Világának központja a hyrulei első számú italbolt (kastély) volt, a Sötété a Hatalom gonosz Piramisa.




A 'Link to the Past' legutóbb tavaly jelentkezett az N 32-bites kézikonzolján, a Four Swords epizóddal bővülve. A „Négy Kardok" alapból Zelda elrablásával indít, amit Vaati, a NAGYON (?) gonosz Szélmágus applikál a nőn – mi pedig felkapjuk a Négy Kardot, amiből Négy Kardok és Négy Linkek keverednek. Az 'Oracle' pároshoz hasonlóan ezt a konverziót / mellékjátékot is a Capcom követte el – nem Nintendo fejlesztés.
Ismertetőt előző számunkban talál a Nyájas, Grath tollából.




## 1993

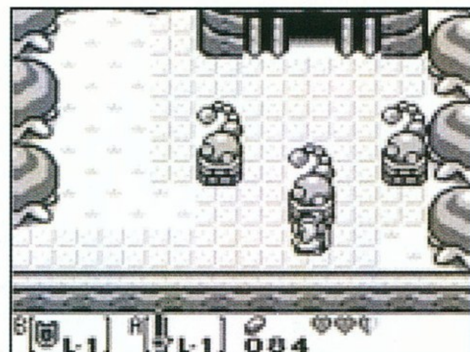
# THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

## [ZELDA NO DENSETSU: YUME O MIRU SHIMA]

**Nintendo Game Boy, Nintendo Game Boy Color**

Történet? Hősünk (Link) furcsa, megmagyarázhatatlan módon hirtelen Capcomi hős módjára kezd viselkedni – új kalandok, új kihívások felé irányítja figyelmét. Hajóra száll, vitorlát bont, ismeretlen földeket látogat meg, érdekes emberek érdekes pipafüveibe kóstol, izgalmas fehérnépekkel izgalmasakat bujálkodik (a szabadosan fordított történet ezen része hivatalosan: „He travels to many distant lands, where he hones his skills."), majd egy szép napon úgy dönt: hazaszáll, mint a 'messzivágyó jéghegyjáró felhőszálló' Tengerecki. A Nagy Hyrulei Tengeren azonban ladikja csúnya viharba keveredik, Link pedig a forgatókönyvek rendje s módja szerint elszenvedi hajója törését. A Koholint nevű szigetecskén tér magához, hogy megtudja: ő az a hős, akinek érkezését már évezredek óta éneklik, akinek feltűnését már nagyon várták. Ő az a hős, aki felhajtja a Szirének Nyolc Esszenciáját (kivételesen nem szoknyáját) és sikeresen felébreszti a Szél Halat (Wind Fish). Ez tehát az első Zelda – Zelda nélkül.
A 'Link's Awakening' minden tekintetben felveszi a versenyt a 'Link to the Past' epizóddal. Az előadásmód komolytalanabb a szokásosnál – Miyamoto a Linket kísérgető bagollyal és a kizárólag telefonon hívható, személyesen félénk Ulrira bácsikával, valamint a világba Mariotól ellátogató lényekkel (Goombak, Piranha növények) a Sierra On-Line klasszikus King's Quest-jétől az Enix EarthBoundján át a Super Mario Bros.-ig mindent tégelybe dob – a végeredmény lenyűgöző, – minden sarkon vizuális vagy verbális poén fogad. Marin, a kedves pacsirta például rögtön a játék elején leszögezi: „Since you washed ashore, lots of nasty monsters have been in the area…", ami értelmezhető úgy is, hogy érkezésünk óta szaporodtak meg a szörnyek a Toronbo parton, de úgy is, hogy érkezésünk MIATT :-). Szigorúnak a legnagyobb rosszindulattal sem nevezhető atyja, Tarin a gombák nagy barátja (aki tudja, mit takar a „galócázás" fogalma, annak nem is boncolgatjuk tovább a témát). Hyrule populációját egyedül az erdei boszorkány, Crazy Tracy képviseli, aki – akárcsak a Voodoo Lady vagy Stan Guybrush Threepwood esetében – a biznisz kedvéért ezen a szigeten is tanyát vert.

Az alaptérkép 16x16, azaz 256 képernyő, melyeket a készítők olyan mesterien pakoltak egymás mellé, hogy a mennyiség játszva a kétszeresének tűnik; a játékba pakolt új lehetőségek pedig olyan előrehaladottak, hogy nem egy közülük visszatér majd az Idő Okarinájában. Történik mindez egy 32k RAM-mal és 4 szürkeárnyalattal manipuláló 8-bites, hordozható rendszeren. Csoda? Nem az – csak a szokásos Nintendo mágia.
A színes Játéksrác érkezésével – friss játékfejlesztések hiányában – kedvenc Nintendonk nekilátott a monokróm legenda legnagyobb címeinek átpakolásához: így a vitális Tetris DX után a japáni cartridge-gyártósorokról még 1998-ban lemasírozott Link Ébredésének DX (DeluX) változata is. A színes redux kapott egy teljesen új katakombarendszert is, kizárólag színeken alapuló fejtörőkkel; egy igazán színes új befejezést – valamint kiegészült fekete-fehér Game Boy Printer kiegészítő támogatással is. A történet fikarcnyit sem változott.



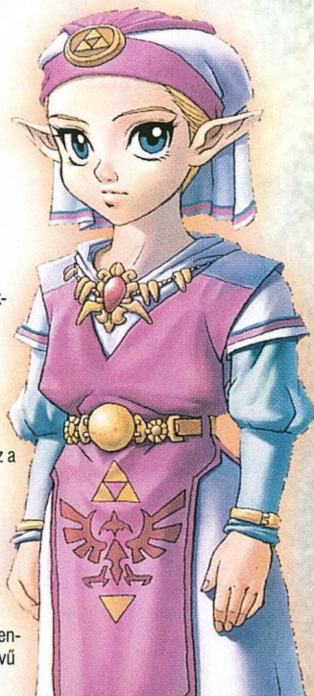




## 1993, 1994

# LINK: FACES OF EVIL
# ZELDA: WAND OF GAMELON
# ZELDA'S ADVENTURE

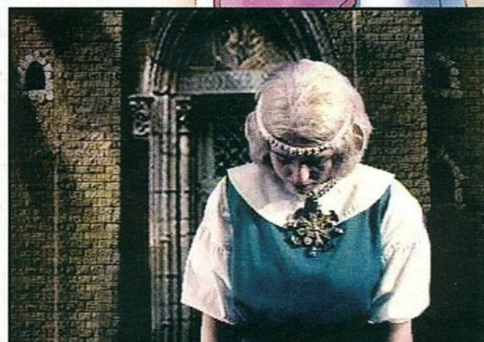
**Philips CD-i**



Nu, mondaná a héber – 1991 kemény év volt. Röviden, tömören: a Nintendo és a SEGA közti verseny kiéleződött. Mivel a SEGA nyílt titokban már a Mega CD kiegészítőn munkálkodott, a Nintendo felkereste a Sonyt és a Philipset: készítsenek hasonló CD-ROM bővítményt a Super NEShez. A Sony fogadta el a missziót, és egy Ken Kutaragi nevű tehetséges mérnökre bízták a feladatot, aki az év végére elő is állt a PlayStation X fedőnevű projekttel. A nagy N nekilátott a játékok felhajtásának: a dolog jól indult, a Virgintől megvásárolták a '7th Guest' c. CD-ROM kalandjáték konzolos kiadásának jogait, és a SNES konverzió nagy darabja el is készült.
A PlayStation X megjelenésének küszöbén azonban a Nintendo lefújta az akciót – a mai napig kérdéses, miért. Talán a Mega CD csúfos bukásától riadtak meg? Nem tudni... annyi azonban bizonyos: a Sony dollármilliókat ölt a kutatásba és a fejlesztésbe, a buli pedig elúszott. Norio Ohga, a Sony elnöke rettenetes dühbe gurult – engedélyt adott Kutaraginak a PlayStation tervezet további folytatására...a többi pedig már történelem. Ma, 12 évvel később a PS minden idők legsikeresebb és legelterjedtebb konzolja, a Nintendo pedig elvesztette egykori domináns szerepét.
A rá következő évben az amerikai piacért folytatott versenyt magas fölénnyel a SEGA nyerte. A Nintendo továbbra sem kívánt szakítani a kazettás rendszerekkel, ám próbát tett a CD-ROM piaccal: korlátozott jogokat adott a Philipsnek, hogy az Nintendo karaktereket használjon a CD-i (CD-interactive) játékaiban. Három Zelda játék született. Mindhárom torz, rettenetes interpretációja a Miyamoto mágiának.
Elsőként a Gonosz Arcai érkezett, roppant eredeti történettel rukkolva elő: Ganon elrabolta Zeldát, Link pedig elindulhat, hogy megmentse a menyecskét. Hasonlóan a közvetlenül utána érkező Wand of Gamelonhoz ez a játék is a II. rész 2D, oldalra görgő játékmenetét próbálta ismételni – a rettenetes kezelhetőség és az igénytelen, gyatrán animált karakterek azonban könnyeket csaltak a sorozat szerelmeseinek szemébe (gyaníthatóan nem a meghatottságtól).
Zelda Kalandjában magát Zeldát irányítjuk, felülnézetből – a csavargást nem rajzolt, hanem élő szereplős videók „színesítik". Mivel azon szerencsés ördögök sorait gazdagítjuk, akik soha nem játszottak ezekkel a förtelmekkel, mást nem is nagyon tudunk hozzátenni a történethez. Érdekességképpen egy véletlenszerűen választott tény: Miyamoto a hercegnőt F. Scott Fitzgerald író Zelda nevű felesége után nevezte el.


Zelda: Wand of Gamelon


Link: Faces of Evil


Zelda's Adventure





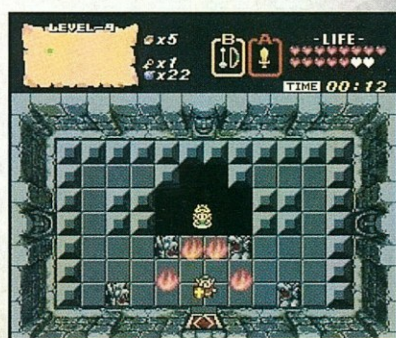


## 1995, 1996, 1997

# BS ZELDA NO DENSETSU: KODAI NO SEKIBAN
# BS ZELDA NO DENSETSU: KAMI-GAMI NO TRIFORCE

**Nintendo Satellaview**

MŰKÖDŐ konzolos „online" kezdeményezés nyolc évvel ezelőtt? Bármilyen hihetetlen, a válasz: igen! A Nintendo és a Bandai koprodukciós, Satellaview (BS-X) nevű kiegészítője a Super Famicomhoz a hagyományos telefonvonalak helyett rögtön műholdas kapcsolattal vértezte fel a masinát – igaz, kizárólag a japáni ST GIGA szatellitcsatornát hasznosította az oktató és szórakoztató szoftverek „letöltésére". A cirka $150-os kiegészítő illesztése után az anyagok flash ROM kazettákra érkeztek – már ha otthon voltunk, amikor sugározták őket, ugye. A legtöbb játék heti egy órában (!) volt elérhető, a letöltés folyamata cirka 10 percet vett igénybe: a két BS Zelda ráadásul több részből tevődött össze – a játékosok hétről hétre új katakombákat és célkitűzéseket kérhettek le maguknak a világűrből.
A két kaland egyike a 'Link to the Past' átdolgozása, a másik pedig az eredeti, Famicomos Zelda no Densetsu „remake"-je, a 'Link to the Past' grafikai elemeit felhasználva. Természetesen teljesen új és átdolgozott világtérképet és katakombákat kínált (igen, rögtön az első „S" alakot formált). Mindkét játék lecserélte Linket a Satellaview kabalafigurájára, egy baseball sapkát viselő gyerkőcre.
Mivel a kiegészítő kizárólag Japánban került forgalomba és kizárólag ott volt aktív használatba vehető, a világ többi része csak az Internet és az emuláció térhódításával próbálhatta ki ezeket a játékokat. A dolog legális oldalát nem feszegetnénk – tény, hogy a démosz kezén forgó, letölthető ROM változatok javarésze már módosított: japán bildschirmtext helyett angolul kommunikál, s az ellenszenves kabalafigura is az esetek többségében Linkké változott. Az egész BS Zelda buli legszebb pillanata, amikor az ember rájön, hogy a „remake" nem játszható végig – a tervek szerint négy héten keresztül sugározták volna az epizódokat, de a játék a BS-X életének szerencsétlen szakaszában érkezett – pont a harmadik hét végén húzta ki a Nintendo a Satellaview projekt alól a szőnyeget. Negyedik, befejező rész tehát nyet.



1998

# THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

## [ZELDA NO DENSETSU: TOKI NO OCARINA]

**Nintendo 64**

Tessék csak, tessék – megkínozhattok bennünket, de EZT a történetet nem fogjuk „kiadni": ezt a történetet ILLIK átélni. Ami elárulható: időrendileg ez a játék előzménye az egész sorozatnak. Mesél arról, hogyan lett Kakariko falu lustájából Link, s arról, hogyan vált a Hatalom Triforce-ának hajszolása következtében Ganondorf Dragmire, a Gerudo Tolvajok Királya Ganonná, a Gonosz Királlyá. Mesél Hyrule Királyságának létrejöttéről és a királyi család történetéről. Suttog a rejtélyes Sheikről, aki az okarina művészetére oktatja Linket, és regél a fiút segítő hét bölcsről, akiknek neveit a történelem majd a Zelda II városainak nevében tartja fenn. Rauru a Fény bölcse volt. Saria, a kokiri az Erdő bölcse. Darunia, a goron törzsfő a Tűzé, Ruto hercegnő, Zora király lánya a Vízé. Link menyasszonya, Nabooru, a Gerudo tolvajlány a Lélek bölcsének szerepét kapta – az Árnyak bölcse pedig rejtélyes alak volt (Ez hat bölcs. A hetedik titkos :).

A játék két különböző korban játszódott, melyek közt az Idő Dalának dallamával utazhattunk: az ifjú elf világa még gondtalan, a felnőtt Link univerzuma azonban már sötét: Ganon nyomasztó uralmának súlyát nyögi. A végjáték persze feloldoz: Link száműzi a Gonoszt a Sötét Világba.

A Zelda 64 lélegzetelállító, gyönyörűen kivitelezett világa elsőként érkezett, mint igazi „virtuális valóság" – azóta sem született ehhez hasonló volumenű univerzum. Koherens, mint Yu Suzuki Shenmue szériája, de sokkal nagyobb szabadságot, – és az N64 kontrollerének maximális kihasználásából adódóan – nagyobb immerziót biztosított. A harcrendszer pedig példa értékű és felülmúlhatatlan. Pont.

Minek is nevezhető az epizód rajzasztaltól a boltok polcaira tartó utazása? Vesszőfutás?! Diadalmenet? Utóbbi semmiképp – az csak később kezdődött, de később: AZONNAL.

Eseménynapló. 1995. A nagy N bejelenti, új konzolon dolgozik. Az év végére már mindenki az Ultra64-ről beszél, s természetesen „új N konzol, új Zelda játék" alapon mindenki számára egyértelmű, itt hamarosan ismét történelmet ír majd valaki. Megjelennek az első képek a prototípus változatból – minimális textúrázás; egy, a Virtua Fighter Duraljához (vagy a SoulCalibur házi változatának Infernojához hasonló) stalfossal verekszik egy dobozokból összetákolt Link, akinek olyan hosszú ormányt adott a teremtő, hogy Cyrano mellette piszének tűnhet.

1996. június 23.-án a Nintendo bemutatja Japánban a Nintendo 64-et. Az iniciális ígéretek közül fejlesztői szemmel talán a DD (disk drive) 64 névre hallgató kiegészítő a legígéretesebb. A 64 MB-os háttértár kapacitásának fele játék közben is írható, s a ketyere fontos szerepet kaphat az N várható online (!) stratégiájában. Miyamoto kijelenti: bár az újraírható optikai lemezeket hasznosító DD64 lassabb elérési idővel rendelkezik, mint a hagyományos cartridge rendszer, jobb eredményeket produkál, mint a rivális gépek CD-ROM meghajtói; így a következő generációs Zelda – ekkor Zelda 64 – erre készül majd el.

Eljött az ősz, és eljött a Nintendo éves magánrendezvénye, az akkor sorrendben nyolcadik Shoshinkai Expo, ahová rengetegen kizárólag a Zelda 64 miatt vándoroltak el, és ami sokak számára orbitális csalódásba torkollott. Bár a kiegészítő végleges formájában volt megtekinthető, a játék nem volt jelen játszható alakban - a Yoshi's Island 2-höz (később Yoshi's Story) és a Mother 3-hoz (ez vajon mikor kíván megjelenni?) hasonlóan csupán egy video reklámozta Miyamoto csodajátékát. A Pinokkió-szerű orr és a csupasz poligonok ellenben eltűntek – a projekt kezdett alakot ölteni. „A hangsúlyt az alapgép hardverének erejére szerettük volna fektetni, ezért nem válaszolhattam meg a DD64-re vagy a Zelda 64-re vonatkozó kérdéseket" – fejtette ki később a Mester. A 8. Shoshinkai érdekessége egyébként a Tezuka Productions-szel karöltve bejelentett 128 Megabites 'Jungle Taitei Leo' játék, ami természetesen később soha nem jelent meg.

1997. a meglepetések éve lett. Nem feltétlenül arra gondolunk, hogy Hiroshi Yamauchi, a Nintendo akkori kapitánya jó szokása szerint bejelentette, visszavonul (erről aztán átlagosan évente kétszer ábrándozott; akkor egészen pontosan úgy fogalmazott – „éppen csak megvárja, hogy a DD64 forradalmasítsa a játékipart, és ő már le is mond") – sokkal inkább arra, hogy az éves E3 meglepő bejelentés tanúja lett: a Zelda 64-ből cartridge változat is készül. Mi több, a show látogatói ebből a változatból láthatják az aktuális képanyagot. A DD64 körüli zsongás ismét erős: Miyamoto bejelenti rá a Super Mario 64 2-t, amit állítólag két játékos szimultán játszhat. Az első játszható Zelda demót a szaksajtó csak az őszi Shoshinkaira várta, a végleges termék állítólag az év végén rohamozza majd a japáni boltokat – mint az első 256 Mbites (32 Mbyte) cartridge – négyszer nagyobb, mint a Super Mario 64, és nagyobb, mint a Star Fox 64 és Banjo-Kazooie együtt. A szaksajtó azonban lógó orral bontja szilveszterkor a pezsgőt: a Nintendo az év végéig már nem tesz mást, mint megnevez és átnevez – Shoshinkai Expot Nintendo Spaceworldre, DD64-et N64DD-re, Zelda 64-et Ocarina of Time-ra. Megtudjuk azt is: kizárólag cartridge változat készül. Aztán csúszda: 1998-ban áprilisról júniusra, majd novemberre tolódik a megjelenés, végül – 325,000 amerikai előrendeléssel a tarsolyában – a játék végre megjelenik.

A világ nem egyszerűen „lelkesen" fogadta az Idő Okarináját: a média és a játékosok valósággal belefulladtak a szuperlatívuszok óceánjába. Maximális pontszámok repkedtek; ha az egyik helyen valaki azt mondta, ez az „Évezred Játéka", a másik helyről máris érkezett egy „Ez Minden Idők Legjobb Játéka". A GameSpot 10.0-ja nem volt túlzás: a mérhetetlenül szigorú EDGE magazin is odabiggyesztett neki egy „Tízből tizet", mondván: „Az 'Ocarina of Time' kétségtelenül a legtökéletesebben kivitelezett játék, ami valaha elhagyta az NCL stúdióit, és önmagában elegendő indok arra, hogy vegyünk egy Nintendo 64-et." Ámen. Aztán ők is megszavazták Minden Idők Legjobb Játékának. A mai napig 7.2 millió földi lakos hallgatott a szívére - vagy ránk, újságírókra, és vásárolt magának egy példányt belőle.







↘ **A valóság minden képzeletet felülmúl: Grath (maga is nagy cosplay-kedvelő) kedvéért néhány kép a Zelda-sorozat fanatikus rajongóiról...**








## 2000

# THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

## [ZELDA NO DENSETSU: MUJURA NO KAMEN]

### Nintendo 64

Link barátunk gyanútlanul rótta az erdőt, mikor belebotlott Koponya Kölyökbe – annak kópéságai közben pedig sikeresen átkerült egy másik világba: Terminába. Termináról egy dolgot volt érdemes tudni: hogy 72 órán belül megsemmisül, ha nem teszünk gyorsan valamit. A világ egyetlen holdja ugyanis éppen bele készült zúdulni annak mindennapjába...

Az 'Ocarina of Time' megjelenésével egyidejűleg a Nintendo bejelentette: az N64DD kizárólag Japánban jelenik majd meg – ám mégis kap majd egy Zelda játékot, ami a Zelda Gaiden (Zelda Melléktörténet) munkacímet kapta. 1999. márciusában azonban Miyamoto az optikai lemezeket hasznosító kiegészítő projekt haláláról számol be: látszólag véget ért az 1995. decembere óta tartó halálmenet. Júliusban a cég meggondolja magát: az N64DD mégis megjelenik majd – Japánban, az év végén, 500,000 példányban, Zelda Gaiden nélkül. Az augusztus végén tartott Spaceworld '99 előtt új találgatás kapott szárnyra: az egykoron lemezes Gaiden projekt kétfelé szakadt - Majora Maszkja kazettás lesz és támogatja majd a memóriabővítőt, Ura Zelda („Másik Zelda") pedig a DD-re készül el.

A igazság természetesen más volt, más lett. Az N64DD december elsején rendben megjelent, fél tucat játékkal (köztük Doshin, de Zelda abszens). Az Ura Zelda sorsa megpecsételődött (nem is játszhattunk vele egészen a Wind Waker epizód érkezéséig – de ez már Vári Zoli sztorija), Majora pedig a magasabb felbontás érdekében nem csupán támogatta a 4MB-os RAM csomagot, de egyenesen megkövetelte.

Link utolsó N64-es kalandja az Ocarina módosított motorját használta, és az újrakevert irányítás mellett gyakorlatilag minden tekintetben felülmúlta elődjét. A játék kvázi valós időben játszódott, a képernyőn számláló buzdította a kényelmes játékost a Pató Pál / Pató NTSC mentalitás levetkőzésére.

A név ómen: a legfontosabb szerepet itt az Ocarinában már megismert „maszk" játékelem kapta. Link számos maszkot cipelt és használt: a goron maszk segedelmével golyóbissá gömbölyödve száguldozhattunk lefelé a meredek domboldalon, a zora maszk pedig vízi kalandjaink elengedhetetlen segédeszköze volt. A deku arcfedőt felrakva Link egy deku-diót köpködő fatörzs alakját vette fel. Felvonultak a felduzzasztott szerepet kapott mini-játékok is: a goron verseny, rálóvetélkedés pónilovunkkal, Eponával, lóhátról végrehajtott vadászat... a bőség zavara.

A legszebb az egész dologban? Miyamoto nem is vett részt aktívan a fejlesztésében...







## 2001

# THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

## [ZELDA NO DENSETSU: FUSHIGI NO KI NO MU – JIKUU NO SHOU]

# THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

## [ZELDA NO DENSETSU: FUSHIGI NO KI NO MU – DAICHI NO SHOU]

### Nintendo Game Boy Color

A Korok Orákulumának kezdetén Link a három Triforce egyesített erejének piszkálgatásával Labrynna egzotikus és távoli világába teleportálja törékeny porhüvelyét, hogy az első sarkon Impa dadusba botoljon, aki Nayrut, az Énekest (másodállásban a Korok Orákulumát) keresi. Együttes erővel meg is találják, de jaj – azt éppen elrabolja Veran, az Árnyak Varázslónője. Veran 400 évet ugrik hátra az időben, hogy sötét cselvetéseinek „időben" nekiláthasson, s ez drasztikus hatással van Labrynna jelenére. Mielőtt sötét lelke végleg bekebelezhetné a világot, Link persze jól odacsap neki, hisz a Korok Hárfájának segítségével ő is képes az időutazásra. Nem marad más hátra, mint hátra a történelem x tengelyén (vajon van más tengelye?): a cél meglelni az Idő nyolc Esszenciáját.



Az Évszakok Orákulumának kezdetén (a változatosság kedvéért) Link a három Triforce egyesített erejének piszkálgatásával Holodrum egzotikus és távoli világába teleportálja törékeny porhüvelyét, hogy az első sarkon Impa dadusba botoljon, aki itt épp egy csokor vándorcigány szakácsnőjének álcázta magát, és gyönyörködve figyeli Dint, a Táncost (másodállásban az Évszakok Orákulumát). Link nekiáll mulatozni a romá(ni)kkal, de jaj – Dint elrabolja Onox, a Sötétség Generálisa. Onox Din képességeit használva nekilát zsonglőrködni az évszakokkal – sötét cselvetései pedig naná, hogy drasztikus hatással vannak Holodrum klímájára. Mielőtt sötét lelke végleg bekebelezhetné a világot, Link persze jól odacsap neki, hisz az Évszakok Pálcájának segítségével ő is képes belekotnyeleskedni az elemek elemeibe. A cél: meglelni az Évszakok nyolc Esszenciáját, ezzel megerősítve a Maku Fát, ami helyrebillenti majd a dolgokat.

Eddig a mesék, amit Miyamotoék helyett most kivételesen a Capcom Flagship elnevezésű brigádja programozott le (lásd Resident Evil széria, Onimusha sorozat) – olyan sikeresen, hogy ez a két cím lett a színes Game Boy legnagyobb példányszámban elkelt játéka.

A két történet nem véletlenül hasonlít egymásra – a cél két olyan, egymásba fonódó játék létrehozása volt, melyek kiegészítik egymást (értelemszerűen ugyanazon a napon jelentek meg). A Korok és az Évszakok grafikája, zenéje és játékmenete nagyon hasonló (sőt, azonos elemeket is tartalmaznak), az eltérés elsősorban a feladatok milyenségében (nem logikájában) jelentkezik: a Korokban a múlt és a jelen között szánkózva cselekedeteink befolyásolják a világot, míg az Évszakok fejtörői az időjárás és a klíma sajátosságaira épülnek. Elmentett állásainkat természetesen a jó öreg Link kábelen egyeztethetjük is – az egyik játékban elkövetett dolgaink befolyásolják a másik világ történetét is. Extra meglepetések kedvéért megpróbálkozhatunk az Orákulumok GBA-n való futtatásával is...













A legendáknak folytatódniuk kell. Mint ahogy elképzelhetetlen, hogy ne legyen több játék Mario főszereplésével, ugyanúgy kizárható, hogy a Nintendo lemondana a kis zöld süveges, zöld kabátos hőséről, akit az elmúlt évek során Link néven ismerhettünk meg. Verejtékes munkával hiába győzte le a gonoszt – legutóbb N64-en –, ha egyszer a népakarat őt kívánja, akkor a gonosznak ismét fel kell élednie, s munkát kell adni a kedvenc hősnek. Még akkor is, ha valójában ez a mostani Link már nem is ugyanaz a Link.

A Legend of Zelda – The Ocarina of Time óta sok év telt el, a játék kronológiája szerint egy egész évszázad. A változások már az első képkockákon is látszanak, s nemcsak azért, mert a játék grafikája ezúttal sokkal rajzfilmesebbre lett véve. Sehol sincsenek Hyrule zöldellő mezői, helyette mindenfelé csak a végeláthatatlan tenger. Már csak a legendák szólnak arról, hogy létezett valaha egy királyság, ahol természetfeletti erő volt elrejtve, amelyet egy nap a gonosz ragadott magához, és az irányítása alatt félelem és sötétség lepte el a vidéket. Hanem amikor már minden remény odalett, váratlanul – mintha csak a semmiből került volna elő – jött egy fiú zöldbe öltözve. Nála volt a kard, ami ellenállt a gonosznak, s legyőzte, majd bebörtönözte a zsarnokot, visszaadva ezzel a fényt a világnak. Ez a fiú mint az Idő Hőse lett ismert, s története szájról szájra terjedt, míg végül legendává lett.

Az idő múlásával azonban ismét eljött a nap, amikor vad szelek kavarták fel a királyságot, és a gonosz előmászott a föld mélyéről. Az emberek hittek benne, hogy az Idő Hőse ismét eljön közéjük és megmenti őket, azonban a hős ezúttal távol maradt... Mi lett a királysággal? Senki nem maradt, aki elmondhatná. A királyság története a múlt ködébe veszett, s már csak a legenda terjedt tovább.

Egy bizonyos szigeten még mostanság is szokás, hogy a fiatal fiúkat zöldbe öltöztessék, amikor elérik azt az életkort, mint az Idő Hőse. Ilyenkor a fiúk is legendás kard után vágyakoznak, amivel ők is legyőzhetnék a gonoszt. Az öregek azt szeretnék e hagyománnyal megőrizni, hogy a fiatalok is megismerjék azt a bátorságot, amivel a legenda hőse rendelkezett...

### Másik kor, ugyanazok a szereplők

Történetünk főszereplője, akit a rend kedvéért nevezzünk továbbra is Linknek (noha – mint mindig – ezúttal is nekünk kell elkeresztelnünk a játék legelején) szemlátomást nincs elragadtatva attól, hogy ő is a fent említett korba lépett. Inkább még szundítana tovább a sziget kilátójában... A legédesebb álmából riasztja fel a húga azzal, miszerint a nagymamája keresi őt. Ahogy az már bevett szokás a Zelda-játékokban, minden különösebb előjáték után ettől a ponttól indul a történet: megkapjuk az irányítást, hogy hazaszaladhassunk a nagyihoz a szép zöld ruháért. Kissé melegnek

■ Új szelek fújnak Zeldáék környékén

# THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

**TÍPUS** KALAND/AKCIÓ **KIADÓ** NINTENDO **FEJLESZTŐ** NINTENDO **MEGJELENÉS** 2003.03.25. NTSC 2003.05.02. PAL



↘ Öreg harcos nem vén harcos: ne kíméljük Orca mestert



↘ Lökhajtásos levéltutaj








↗ Amíg nincs íj, jobb lesz elkerülni a ciklonokat

tűnik az évszakhoz képest, de Link – kénytelen-kelletlen – felölti magára, és biztosak lehetünk benne: lesz elég ideje megszokni.

A formaruha becserkészése után visszamehetünk a kilátóba, ahol szülinapi ajándékot is kapunk Arylltól: a hugi kölcsönadja egy napra a legbecsesebb kincsét, a távcsövét. Rögtön ki is próbáltatja velünk, s ráközelíthetünk a távoli postaládára, meg a postásra... No de mitől rémül meg hirtelen a postás? Valami történik a magasban! A hugi ugyancsak idegesen kérlel minket, nézzünk el a tenger fölé, s a látvány valóban nem mindennapi. Hatalmas madár menekül egy kalózhajó elől, amelynek orrából köveket katapultálnak a magasba. Szegény madár. De várjunk csak! Nem is biztos, hogy a madarat kell sajnálni, hiszen annak karmai közt egy alélt lányka piheg. Az egyik kő végül célba talál, a madár elereszti a zsákmányát, és a lány a sziget magaslatán fekvő erdőben landol. Mivel Aryll szörnyen aggódik – meg más dolgunk egyébként sincs – elindulhatunk megmenteni a leányzót. Azaz csak indulnánk, viszont az oda vezető a függőhíd veszélyessé vált, és ezért le van zárva az út. Az úttorlasz eltakarításához valami éles szerszámra lesz szükségünk. A faluban már ősidők óta béke honol, de egy Orca nevű vénember azért ápolja még a harcművészetekkel kapcsolatos tudást. Hozzá kell beugranunk, s megtanulnunk a vívás alapszabályait. Az eredményes vizsga jutalma egy kard, amivel utat vághatunk magunknak, majd átkelve a veszélyes függőhídon élesben is kamatoztathatjuk az imént megszerzett tudásunkat az erdőben. Velünk és a kalózokkal egyetemben ugyanis néhány pribék is keresi a fiatal lányt (alighanem a madárral egy „csapatból"), akiket gyorsan kardélre kell hánynunk. Egy fára fennakadva találhatjuk meg az áldozatot, akin csodálatos módon egy karcolás sem esett. Mint megtudhatjuk, Tetra kisasszony a neve, s azért igyekeztek a kalózok a megmentésére, mert ő annak a hajónak a kapitánya. Miss Tetra figyelmét eleinte csak hősünk furcsa viselete hívja fel magára, s már tovább is állna a kalózaival, amikor egy kis baleset történik. Utánunk jön Aryll, s nagy boldogan szaladna hozzánk a függőhídon keresztül, amikor megjelenik ismét a madár, s az ostoba jószág összetéveszti a tesót Miss Tetrával...

A születésnapi bulinak ezzel lőttek, helyette adott a küldetés: meg kell menteni Aryllt. A kalózok nem nagyon akarnak potyautast a hajójukra, de a fáradozásainkért cserébe, meg a postás rábeszélésére azért hajlandóak elvinni Linket a Forsaken Fortress nevű erődítményhez. Úgy hírlik, az utóbbi időben valaki hosszú fülű kislányokat rabolt el a környező szigetekről, s ebben az elátkozott erődítményben tartja őket fogva. Már csak haza kell ugranunk a családi címerünkért, azaz a pajzsunkért, s teljes harci díszben szállhatunk tengerre. Az erődítménybe roppant körülményes a bejutás. Mindenfelé reflektorok pásztázzák a tengert, lehetetlen a hajóval megközelíteni. Miss Tetrának azonban akad egy használható ötlete...

Nagy nehezen bejutunk, de a belépőnknél sikerül elveszteni a kardunkat. Hogy fogunk így felmászni a börtöntoronyba? Csakis úgy, ha kerüljük az őrökkel a találkozást. Maximum a reflektorok kezelőit van esélyünk elagyabugyálni, azok ugyanis egy szimpla furkósbottal vannak felszerelve, amit a pajzsunkkal kiüthetünk a kezükből, majd elkobozhatjuk tőlük a husángjukat. A legtöbb folyosón ezzel szemben disznóképű őrök kajtatnak, akik elől muszáj lesz elrejtőznünk. Ha valaki játszott mostanában a Sly Raccoonnal PS2-n, annak ismerős lehet a recept: a helyváltoztatás álcázására szolgáló üres hordókat csak akkor furcsállják a csonthülye sertések, ha beléjük rejtőzve épp az orruk előtt sétálunk el. Ezzel a módszerrel végül eljuthatunk a foglyokhoz, de a játék végéhez még korántsem. Hősünk dőre próbálkozását a madár azonnal felfedezi, s a gazdája elé viszi Linket, akinek az arca ugyan nem látszik, de vörös szakállából már sejteni lehet, kiről is van szó... Csak az a furcsa, hogy még mindig nem tart a zöld ruhás srácoktól, noha tanulhatott volna már. Egyszerűen kihajíttatja hősünket az erődítményből – igaz, jó messzire. A vízbefúlástól egy ismeretlen jótevő által menekülünk meg: egy beszélő csónakkal hoz minket össze a sors. A jópofa csónak a Vörös Oroszlánok Királyának nevezi magát, és felajánlja a segítségét Ganondorf (hát persze, hogy ő volt az) legyőzéséhez.

## Az igazi hős

A király alighanem több mint egy közönséges csónak, viszont bizonyos szempontból teljesen hétköznapi: vitorla nélkül nem lehet vele átszelni a tengert. Első dolgunk tehát egy vitorlát vásárolni a kereskedők városában Windfall Island-en, majd kihajózni a tengerre, hogy megkeressük három ősi istenség hatalmas gyöngyeit. Az elsőt a szárnyas Rito törzsnél kell keresnünk, amelynek egy tagjával már találkoztunk: e törzs kézbesíti ugyanis a postai küldeményeket. A postásunk megismertet minket a Dragon Roost sziget törzsfőnökével, akinek a fia birtokolja Din Gyöngyét. A fiú sajnos nincs adakozó kedvében, mert történetesen abba a korba lépett, amikor szárnyakra kéne kapnia, s ehhez meg kéne szereznie a szigetükön lakó szent sárkány egy pikkelyét. De hogyan is szerezhetné meg, amikor a sárkány az utóbbi időben egyfolytában őrjöng, ráadásul ő amúgy is elég félénk?

Nem mondhatni túl meglepőnek, hogy a sárkány rosszullétéért megint csak Ganondorf a felelős. Ki kell derítenünk, miért fújtat egyfolytában Valoo, s ehhez be kell hatolnunk a vulkanikus hegy gyomrába, aminek a tetején a sárkány tanyázik. A hegyben rejlő barlang az első komolyabb „Zeldás típusú" labirintus, teli ellenségekkel és zárt ajtókkal, a végén pedig az első komolyabb főellenséggel.

A második gyöngy megszerzéséhez Délre kell hajóznunk, a Forest Haven szigetre. Ehhez

## A PÉNZÜGYEK

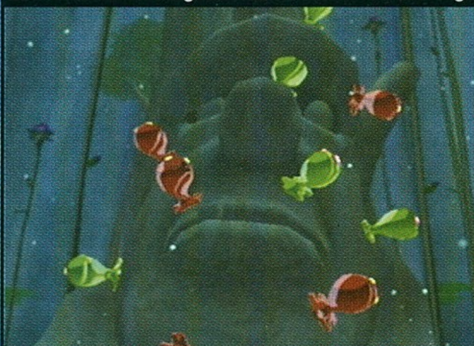
**A fizetőeszköz ebben a Zeldában is a rúpia, vagyis színes ékkövek. Hogy érdemes-e spórolni? Természetesen igen, de azért túlzásba sem kell esni. Bőven van ugyanis pénzkereseti lehetőség: a labirintusokban mindig újratermelődnek a cserépedények, amelyekből esetenként nem kevés pénz kerül elő, továbbá az ellenségeink is elejtenek egy-egy garast. Ha mondjuk nincs kit lekaszabolnunk, hogy alkalmi hullarablók lehessünk, úgy akár füvet is nyírhatunk, s mindig számíthatunk rá, hogy a fűszálak sűrűjéből előpattan valamilyen ékkő. Amennyiben nincs fű sem, akadnak alkalmi munkák (mint mondjuk dolgozhatunk postai szortírozóként), vagy különféle játékokon (torpedójáték, célba lövés) kockáztathatunk. A zöld ékkő egyet, a kék ötöt, a sárga tizet, a piros húszat, a lila ötvenet ér, a narancs és az ezüst pedig százat, illetve kétszázat. Leginkább egyetlen oka lehet, hogy netán pénzügyi nehézségeink adódnak, ez pediglen a pénztárcánk vastagsága – egy határérték után ugyanis minden összegyűjtött ékkő a semmibe tűnik. Nagyobb térfogatú, 1000 rúpiát is elbíró bugyellárist, majd az 5000-es tárcát egy-egy tündértől kapjuk meg.**




↘ Vigyázat: robbantás!

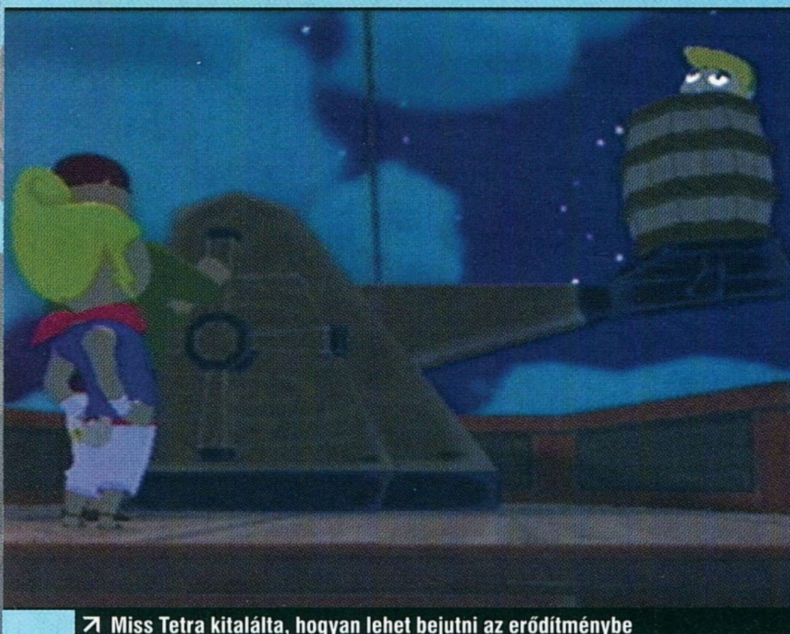


↘ A Deku Fának sürgősen kozmetikusra van szüksége



↘ Veszélyesek errefelé a szoborcsoportok





↗ Miss Tetra kitalálta, hogyan lehet bejutni az erődítménybe




↗ A közönség kedvéért Link átment Diogenészbe

## MERRE VAN AZ ARRA?



**Mivel hatalmas – mintegy 7*7 szektorból álló – területet hajózhatunk be, nem elhanyagolható, hogy tájékozódni tudjunk. A D-padon Felt nyomva hívhatjuk be világtérképünket, ami kezdetben igencsak hiányos. A „térképészeti hivatalt" a tenger mélyén kell keresnünk, méghozzá meglehetősen sajátságos módon. Általában a szigetek közelében van egy hal, ami (aki?) kiugrál a vízből (már messziről látni), s ezeket a halakat kérhetjük meg az adott szektor pontos berajzolására. A szolgáltatást nem ingyen nyújtják, de nem is pénzért: egyszerűen be kell etetnünk őket, vagyis univerzális csalit kell bedobnunk a tengerbe.**






azonban nem igazán megfelelő a keleti szél, ezért előbb meg kell tanulnunk használni a Wind Wakert, vagyis a bűvös karmesterpálcát, amit a Dragon Roost Islandre érkezésünkkor ad át a csónakunk. Az érkezésnél elég megtanulni, hogyan válthatunk az analóg karral az ütemnemek között, s vezényelhetünk a kamera karral, a távozáshoz viszont már egy értelmes varázsdalt kell levezényelnünk. A sziget mellett áll egy kis emlékmű, s ott tanulhatjuk meg a Szél Rekviemet, amit vezényelve segítségül hívhatjuk a szelek istenét, s az általunk kívánt irányba fordíthatjuk a széljárást.

A Forest Haven szigeten régi ismerőst köszönthetünk: a Nagy Deku Fát. Nem is lenne gond a nála lévő gyöngy kikölcsönzésével, de éppen egy fontos teendő közepén találjuk: a fa terméseit szertehordozó korokok (apró, növényszerű lények) a szertartásukhoz készülődnek. Ez pedig újabb gikszerre nyújt lehetőséget: a mindenhonnan elkéső Makar nevű korok a tiltott erdő fölött akart átrepülni, s a nagy sietségben valahogy lezuhant. Muszáj kiszabadítanunk őt, mert a Deku Fa csak azután tud a mi problémánkkal foglalkozni. Jöhet a második dungeon, és a második főgonosz.

A harmadik gyöngy megszerzése eleinte még körülményesebbnek látszik: Jabun, az óriáscet szigetét ugyanis feldúlva találjuk. Jabunnak azonban még időben sikerült elmenekülnie, s ezért a látszat ellenére viszonylag egyszerűen megtalálhatjuk őt. Mindhárom gyöngyöt a helyére rakva kiemelkedik a tengerből az Istenek Tornya, ahol be kell bizonyítanunk: valóban Link az Igazi Hős – újabb dungeon, és a vele járó kellékek. A toronyból érdekes út vezet a régi Hyrule maradványaihoz, aminek a szentélyéből megfelelő kardhoz juthatunk, amivel már eséllyel szállhatunk szembe Ganondorffal. Vagy mégsem…?

### Régi és új kellemes egyvelege

Ennyit a sztoriról: a további fejlemények már a „végigjátszás" kategóriába sorolandók, amit a mellékletünkben megtalálsz. Itt most maradjunk hűek a „teszt" elnevezéshez, vagyis vegyük sorra, mi mindent találunk ebben az új Zelda-epizódban. Nem lesz rövid az összegzés…

Legfőképpen attól eshet le az állunk, hogy több négyzetkilométernyi területet hajózhatunk, illetve járhatunk be egyetlen töltés képernyő nélkül. Emlékszem, hogy odavoltam Hyrule hatalmas tisztásától N64-en, most meg az egész világ „egyben van" – épp csak a belső helyszíneknél van némi „vágás", és tapasztalhatunk elsötétedő képernyőt. Belenézünk a távcsövünkbe, és kilométernyire lévő dolgokra közelíthetünk rá. A végeláthatatlan tenger valóban végeláthatatlan, illetve pontosan annyi látszik az egyes szigetekből, amennyi kell – az Istenek Tornya például a térkép bármely pontjáról jól látható. Igaz, csak tiszta időben, merthogy változik az idő és az időjárás is, sőt a nappalok és az éjszakák váltakozásával még a Hold fázisai is. Ezek pedig természetesen befolyással vannak a világban lüktető életre: éjszaka nyugovóra térnek a városlakók, illetve – ha már szóba került a holdfázis – érdekességként megemlíthető a szellemhajó, ami a Hold alakja szerint minden éjszaka más-más szigetnél bukkan fel. Kietlen tengeren hajózni persze nem túl izgalmas, ezért apróbb kihívások is szórakoztatnak minket: unalomúzőként bójákat kerülgethetünk fizetségért cserébe, tengeri szörnyek, cápák, és gonosz kalózok ágyúi (mert ugyebár vannak jó kalózok is) próbálják hősünket kilökni a csónakból. Minthogy Link nem valami jó úszó (elég hamar elkezd fuldokolni) e veszedelmeket célszerű elkerülni, noha alkalmasint kénytelenek vagyunk harcba bocsátkozni.

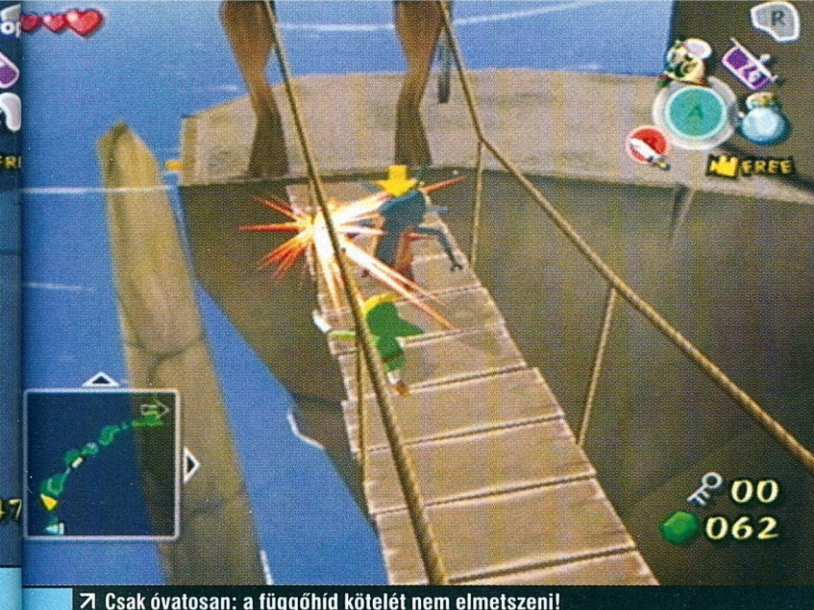
A felderítendő dungeonok klasszikus Zelda-színvonalat képviselnek, értve ez alatt, hogy se nem bonyolultabbak, mint korábban, se nem könnyebbek, és a logikánkat is kb. ugyanannyira veszi igénybe a szobák feltárása, mint régen. A feladatok jó része a korábbi részekből lett áthozva, mert mondjuk megint van olyan templom, ahol fényeket kell tükröznünk a zárak megnyitásához, de ha valami ismerősnek is tűnik, mindenhol találunk benne valami egé-

↘ Link hamarosan Karajanon is túltesz








↗ Csak óvatosan: a függőhíd kötelét nem elmetszeni!














↗ A madár nem adja IDE a kulcsot, ezért kénytelen lesz BEadni

szen új megoldást. Az iménti példánál remek csapatjátékkal toldották meg a már amúgy is érdekes feladatot, hiszen egy társat kapunk, akit „hipnotizálva" megszállhatunk, s a segítségével duplán tükrözhetjük meg a fényeket.

A feladatokhoz igazodva az eszköztárunk is régi és új elemekből áll. Továbbra is használhatunk mondjuk bumerángot kapcsolók átállításához, a láncos kampóval odahúzathatjuk magunkat a fákhoz (vagy épp ellenségeket húzhatunk magunkhoz), viszont új dolog lesz mondjuk a csáklya, amit rudakra hurkolva Tarzant játszhatunk, vagy a Deku levél, amivel egyrészt ejtőernyőzni lehet, másrészt hatékony legyezőként vethető be. Ez a levél mellesleg ugyanúgy varázserőt használ, mint ahogy a különleges tűz/jég/fény nyílvesszők, amelyeket ezúttal is használatba vehetünk. Érdekesség az is, hogy egyes tárgyak más funkcióval rendelkeznek, aszerint, hogy hol használjuk őket. Ha mondjuk bombázni támad kedvünk a tengeren, meglepve tapasztalhatjuk, hogy a csónakunkból egy frankó ágyú kandikál ki hirtelen. Igen gyakran a tárgyakat kombinálva kell használnunk egy helyiségen belül, ami nemegyszer gondolkodóba ejti az embert – és ez persze jó. Például lenyomunk egy katapultot a vascsizmánkkal, aztán levéve a lábbelit kilőjük magunkat, majd a magasban elővesszük a Deku levelet, és egy távoli magaslatra vitorlázunk, ahol mondjuk le kell nyilazni pár ellenséget.

A Zelda pályatervezői előtt le a kalappal, mert bármilyen összetett is egy-egy feladat megoldása, elakadni vagy bennragadni sehol sem lehet. Pénzt, bombát, nyílvesszőt, vagy varázsitalt rejtő üvegcséket találhatunk mindig a szükséges helyeken: csak le kell kaszabolnunk a fűcsomókat, vagy össze kell törni a vázákat. Ha pedig netán már nincs több fű vagy váza, akkor kimegyünk a helyiségből, majd vissza, és máris minden újratermelődött.

A tárgylistánk kinézetén nem igazán változtattak, jóllehet újdonságként most tarisznyákat is begyűjthetünk, amelyekbe a legkülönfélébb tárgyakat rámolhatjuk be. Háromfajta tarisznya van a játékban: az egyikben csalikat tarthatunk (noha klasszikus horgászásról nincs szó), a másikban zsákmányolt kacatokat rakhatunk el, míg a harmadikban leveleket és egyéb kézbesítendő küldeményeket pakolhatunk. A tárgyak sokszínűségből szinte magától értetődik, hogy mellékküldetésekből bizony van egy pár.

### Fő a változatosság

A cselekmény szempontjából minden idők legérdekesebb Zeldájával van dolgunk. Ott van mindjárt kezdésnek a Forsaken Fortress

↘ Visszatérés a jó öreg Hyrule királyságba




## A SZELEK SZÁRNYÁN

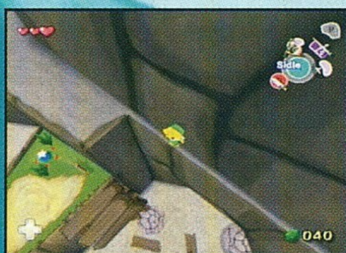
A játékban a legelső, és legfontosabb dallam a Szél Rekviem, amellyel megváltoztathatjuk a széljárást. Persze nemcsak Zephostól, a szelek istenétől, hanem Cyclostól, a ciklonok teremtőjétől is tanulhatunk egy dallamot. Ő egy kissé morcos, amiért nem gondozták az emlékművét, ezért eleinte nem mutatkozik segítőkésznek: a forgószelei inkább tornádóhoz hasonlítanak, s ha netán belemegyünk egybe, akkor véletlenszerű pontokra sodródunk el. A dühös istenséget három nyíllövéssel lehet lehűteni, ami után a forgószelek már minket fognak szolgálni, s – a Cyclostól tanulható dallamot lejátszva – adott szektorok között teleportálgathatunk, jelentősen lerövidítve ezzel a tengeri utakat.




## KINCSKERESÉS

A tengeren számos kisebb kalandba keveredhetünk, melyek a végigjátszás szempontjából nem mindig fontosak (tengeri csatákat vívhatunk, vagy épp kisebb szigeteken kereshetünk fel mini dungeonokat), s ezek során olyan térképeket szerezhetünk, amelyeken elsüllyesztett kincsek vannak megjelölve. A begyűjtött térképeket össze lehet vetni a halak által berajzolt helyszínekkel, s amennyiben a világtérképünk már teljes, úgy nem lehet gond a ládák megtalálása, amelyekből mindig valami nagyobb összeg kerül elő. A ládák közelébe hajózva fényes körök mutatják a konkrét helyeket, jóllehet még közelebb érve hozzájuk a jelölés eltűnik, s csak megérzéseink szerint horgászhatunk. Továbbá a fülünkre hagyatkozhatunk, mert a játék Dolby Pro Logic II-ben szól, s a kincses ládáknál jellemző morajlás hallható. A horgászáshoz az univerzális csáklya használható, mely eszköz több funkcióval rendelkezik, s a hajónkon daruként vethető be. A játék vége felé a mágikus tárgy, a Triforce darabjai is ilyen ládákból kerülnek elő, úgyhogy egy kis kincskeresést senki sem úszik meg.














↗ Elvisnek még ebben a világban is van helytartója



↗ Valaki elvesztette a fejét – ne hagyjuk, hogy megtalálja!





meghódítása, ahol a rejtőzködés nagyszerű móka. Ahogy lopakodunk a hordók alá bújva, a zenéből is hallható az ellenség közelsége, továbbá nagyszerűen kihasználja a játék az irányító rezgő funkcióját, s mindig érezni, ha kezd forrósodni a helyzet, ami azonnali meglapulást tesz szükségessé. Van falhoz lapuló mozdulat is, ami azonban nem Metal Gear-féle lopakodásra szolgál, hanem hogy keskeny peremeken araszoljunk át.

A dungeonok közt sincs két egyforma, illetve még hasonló sem. Egyszer lávafolyamokat kell lehűtenünk, másszor a szeleket kell kihasználnunk, majd a termeket elárasztó tenger periodikus ár-apály változását, és még folytatódnak a fifikás trükkök. No és persze a fő műsorszám a hagyományokhoz méltóan mindenhol egy szuper főgonosz.

A bazi nagy főellenségek legyőzése után minden esetben egy teljes szívet gyűjtünk be, de lehet erősödni még egyéb módokon is. Aprócseprő ügyekbe belekeveredve szerencsés esetben egy-egy szívtöredék a jutalmunk, melyekből négyet összerakva ugyancsak növekedik az erőnk. Fejleszthetőek bizonyos tárgyaink is: ha elég akkurátusan kutatjuk át a szigeteket, több helyen is rábukkanhatunk elrejtett szentélyekre, amelyekben tündérek laknak, s valamennyi tündér az első találkozáskor valami tárgy fejlesztésével lep meg minket – így tarthatunk majd magunknál több bombát, nyílvesszőt vagy pénzt.

Szóval lehet fejlődni szépen, ami persze szükséges is, hiszen az ellenséges hordák is egyre keményebb összetételűek. Míg csak néhány kalózféleség meg bogár próbál az utunkba állni, addig elég megsuhogtatni a kardunkat, viszont nagyon is jellemző a játékra, hogy ahogy növekszik az eszköztárunk, annál trükkösebbek az ellenfelek. Helikopterező növények ellen mondjuk a bumeráng a leghatásosabb, ugyanakkor a repkedő koponyák ellen a fagyasztó nyíl, vagy a láncos kampó bizonyul megfelelőnek. Mindemellett kifinomult vívótechnikára is szükségünk van. Orca mester nem véletlenül tanítja meg a riposztot (a jól időzített ellentámadást), hiszen azzal az ellenség hátába kerülhetünk. Márpedig elég jól jöhet ez akkor, amikor olyan páncélos lovagokkal kerülünk szembe, akikre a páncél hátulról van rákötözve... A varázserőt is fogyasztó hurrikán pörgés ugyanakkor csoportos támadók esetén bizonyul hatékonynak, amikor nem tudhatjuk, ki ellen is kéne éppen riposztoznunk. A küzdelmeket úgy varázsolták roppant technikássá, hogy mindeközben semmiféle extra gombkombinációra nincs szükség – minden egyértelmű, főleg a régi játékosoknak. Mondjuk ez vonatkozik a játék kaland elemeire is. Az L gombbal történő célbefogás például nemcsak az ellenség becélzásához ideális, hanem ahhoz is, hogy egy távolabb lévő személlyel beszélgessünk.

### Előre a kitaposott úton

A Zelda-féle irányítás tulajdonképpen etalonnak mondható, hiszen az Ocarina of Time óta számos más játék átvette. A gombok által kiváltott cselekedetek dinamikusan változnak, s a jobb felső sarokban követhetjük nyomon, adott körülmények között mihez tudunk éppen kezdeni. Az R-rel például alapvetően kúszni, vagy a pajzzsal védekezni lehet, azonban mozgatható kötömbökkel szemben helyezkedve átvált a gomb „megragadás" funkcióra. Ugyanígy a tárgyhasználat is folyamatosan változik: a hagyományos módon három tárgyat vehetünk elő, s azokat az X, Y, és Z gombokhoz társíthatjuk. Ennél praktikusabb megoldást még nem találtak ki a konzolok irányítójához, jóllehet bizonyos labirintusokban annyi fegyvert és tárgyat kell felváltva használni, hogy még ez a három gomb is kevésnek bizonyul. A tájékozódást a már szintén megszokott radar (amelyen mindig jelölve van, épp merről érkeztünk), és a helyszíneken található térképek biztosítják. Ha megtaláljuk a térképekhez az iránytűt is, akkor még az sem marad rejtve,

↘ Aki karral támad, kard által vész el

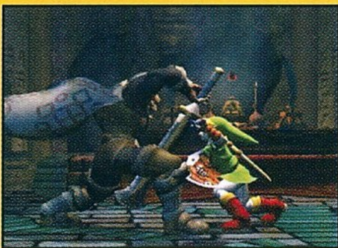


## CSAK A LEGGYORSABBAKNAK!




A GameCube megjelenésekor (sőt inkább még az előtt) nyitott kérdés volt, hogy lesz-e egyáltalán Zelda a géphez, majd megjelent egy szenzációs kinézetű demo a Space World 2000-re, ami egyértelmű válasznak tűnt. Link és az ősellenség Ganondorf összecsapása volt látható lenyűgöző grafikával. Ezek után mindenki döbbenten figyelte, amikor bemutatták az új, cel-shaded megoldású, rajzfilmes stílusú Zeldát. Ez a fejlemény sokakat lelombozott, de a Nintendo megtalálta a megoldást, mivel foghatná meg a csalódott rajongókat.
A Zelda-hívek nyilván időben értesültek róla, hogy az új Zeldából létezik „Limited Edition" is, ami azoknak jár, akik előrendelést adtak le a játékra. A korlátozott példányszámú kiadás tokjában nem egy, hanem két mini DVD-t találunk, mert a Nintendo egy zseniális üzleti fogást agyalt ki azok számára, akik panaszkodtak a megváltozott grafika miatt: akiknek kimaradt volna az „Ocarina of Time" az életükből, azok pótolhatják ezt a jókora hiányosságot, akiknek pedig nem, azoknak ugyanazon a bónusz DVD-n ott van a régi játék soha ki nem adott „Master Quest"-verziója, megváltoztatott dungeonokkal, keményebb ellenségekkel. Magyarán három játék rejlik egyetlen tokban. A Master Quest eredetét a régmúltban kell keresni, abban az időben, amikor az Ocarina of Time még mint exkluzív 64DD játék volt tervbe véve, s játékonként más-más elrendezésű labirintusokkal igyekeztek volna kihasználni a disk drive újraíró képességét. A 64DD bukásával ezek a dungeonok talonban maradtak – mostanáig! Kétségkívül remek ötlet volt ez a bónusz. Üröm az örömben, hogy a grátisz játékokat nem igyekeztek módosítani az európai szabványoknak megfelelően, ezért a régebbi (kb. tíz évnél öregebb) TV-ken, amelyek még nem támogatták a 60Hz-es PAL jelet, nem működnek.









## A TINGLE TUNER



Ki mondta, hogy a Zeldának csak egyjátékos módja van? Ja igen, mi magunk is ezt jeleztük most az értékelőnknél. Mindegy. Hazudtunk, illetve az csak a féligazság. Ha ugyanis csatlakoztatunk egy GameBoy Advance-t a GameCube szabadon maradt portjainak valamelyikéhez, azzal egy játékostársat is beiktathatunk. Egy idétlen zöld manó, Tingle az, aki a GameBoy képernyőjén meg fog jelenni, feltéve, hogy már kiszabadítottuk a kis kapzsi tolvajt Windwall Island börtönéből. Hálája jeléül kapjuk meg a Tingle Tunert, amit ezek után azokon a területeken vethetünk be, amelyekhez már megvan a térképünk – tudniillik Tingle a játékban a térképekhez ért igazán. A Tingle Tuner egyfajta adóvevőként működik, amellyel a másik játékost (Tingle szerepében) hívhatjuk, aki így nyomon követheti a GBA képernyőjén megjelenő térképen, merre is jár Link, s egyes rejtett pontoknál információkat nyújthat, sőt elrejtett tárgyakra figyelmeztetheti a játékostársat, amelyeket csakis Tingle segítségével lehet megtalálni. A TV képernyőjén mindeközben egy kurzorként van jelen Tingle, ami alapvetően követi a főhőst, de el is szakadhat tőle – a GBA-val tulajdonképpen arra császkálhat, amerre akar. Ebben az a legjobb, hogy Tingle – némi díjazás fejében – akár bombát is lepottyanthat tetszőleges helyen valamelyik ellenség fejére. Egészen speciális segítség, hogy megkérhetjük arra is, lebegtesse Linket, vagy adjon pajzsot neki rövid időre. Csak az idegesítő kissé, hogy a manónak mindig végig kell mondania bizonyos varázsigéket, s csak azt követően (kis csilingelés jelzi) aktiválódnak a dolgai. Szolgáltatásai közé tartozik még, hogy megjelöltethetünk pontokat a tengeri térképeken (ezáltal megkönnyítve a kincskeresést), zsákbamacskát vehetünk tőle (általában nem túl hasznos, ráadásul drága mulatság), pontos időt mond, és – megint csak pénzért – gyógy- vagy varázsitalokkal látja el Linket.

hogy hol kéne keresgélnünk kulcsokat rejtő ládák után. Dicséretes, hogy semmin sem változtattak, aminél úgysem lehetett tökéletesebbet kitalálni.

A Nintendonál nagyon értenek hozzá, hogyan kell folytatásokat készíteni. A történet ezer szálon kapcsolódik a régi játékokhoz, s itt most nemcsak a szigorú értelemben vett cselekményre gondolok, hanem a játék semmi máshoz nem hasonló atmoszférájára, illetve az azt megteremtő apró elemekre. Rengeteg érdekes karakterrel találkozhatunk: például más játékban, más körülmények között nyilván undorítónak találnánk egy olyan kölyköt, aki beszéd közben mindig azon fáradozik, hogy visszaszippantsa az orrából kilógó húszcentis rondaságot, itt viszont ő is nagyon aranyos. Amíg csak hírből ismertük a készülő, új epizódot, kicsit idegenkedtünk cel-shaded grafika miatt, de immáron el kell ismernünk, a rajzfilmes megjelenítés is tökéletes választás volt. Gratuláció jár többek között szélirány láthatóvá tételéhez is.

A háttérben mindvégig jellegzetesen hangszerelt, tipikus Zelda-zenék hallhatóak, ami megint csak jópont a rajongók szemében (sőt nem egy szám mintha csak remixelve lenne). Ugyanakkor szinkron továbbra sincs – de az a furcsa, hogy nem is hiányzik. Az arcok mimikája ugyanis annyira zseniális (főként a főhősünké), hogy enélkül is átélhetőek a párbeszédek. A szemek állása és a szájtartás tökéletesen kifejezi, épp milyen hangulatban vannak a szereplők, a kiírt szövegben pedig aszerint változik a betűméret, hogy az illető mondjuk csak magában dünnyög valamit, vagy éppen kiabál.

Illene talán valami rosszat is mondani a játékról, de igazság szerint nincs szemet szúró hiba. Na jó, a kamera kezelése lehetne valamivel kifinomultabb. Az automatikus beállításnál Link többnyire csak „vonszolja maga után" a nézetet, ezért majdnem mindvégig manuálisan kell nézelődnünk. Célzásnál pedig megesik, hogy ha mögöttünk van valami tereptárgy, akkor nem tudunk eléggé felnézni (a „kamerás" nem fér el). Talán megemlíthetem még azt is, hogy a kötelező küldetések közül volt a végén egy, amit már eléggé untam, illetve olybá tűnt, mintha apró-cseprő mellékküldetésekből raktak volna össze egy kötelezőt. (A mágikus tárgy, a Triforce darabjainak felkutatására gondolok, amelynél elég monoton a menetrend: megkeresni a térképet, azt horribilis összegért dekódoltatni, majd kihalászni a töredéket – és mindez nyolcszor.) Bizonyos közjátékokat is óhatatlanul megun az ember, hiszen karmesterkedni sűrűn kell, és sosem lehet továbbnyomni a dallamok hatását bemutató, már unalomig ismert képsorokat.

No persze a teljes játékidőből, ami még legjobb esetben is minimum húsz óra, még így sincs húsz perc sem, ami üresjáratban telne el, és végül is ez az, ami számít. Egy rendkívüli kalandban van részünk egy hihetetlen részletesen megrajzolt világban – hogy a helyes szóhasználattal éljek. A cím nem hazudtolja meg önmagát: semmilyen kalandjáték nem köti le olyan hosszú ideig a játékost, mint a Legend of Zelda – legyen bármi is az alcím.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

## AZ ÉRZÉKENY PONTOK




↗ A páncélról lepattan a kard...




↗ ...úgyhogy riposzt után jobb lesz levetkőztetni a fickót

### MELLETTE

- Óriási nagy világ, érzékelhető töltögetés nélkül
- Összetett, de nem túlbonyolított feladatok
- Remek ellenségek, GBA kapcsolat

### ELLENE

- Nem lehet semmit sem továbbnyomni
- A kamerával akadnak problémák

### PEREPUTTY

- The Wind Waker *Nintendo*
- Starfox Adventures *Nintendo*
- Dragon's Lair 3D *THQ*

### ÖSSZETEVŐK

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 95 |
| HANG | 90 |
| SZAVATOSSÁG | 97 |

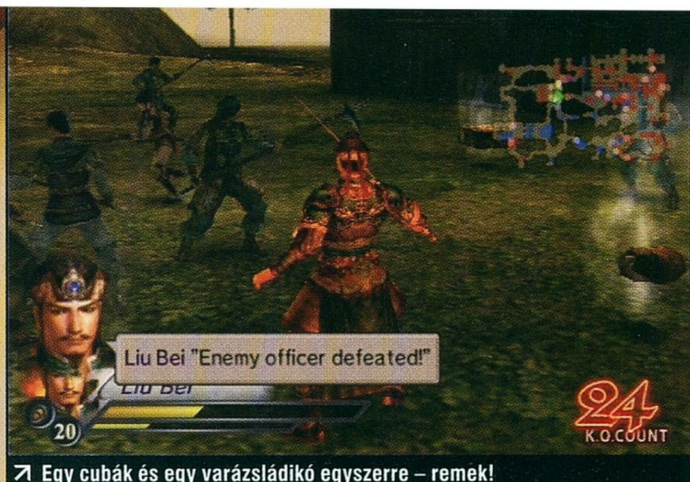
### ÍTÉLET

95

1 játékos PAL www.zelda.com DOLBY PRO LOGIC II



↗ „A kínaiak istenére esküszünk, esküszünk..."




↗ Egy cubák és egy varázsládikó egyszerre – remek!







## ■ A négyes számú vágóhíd

# DYNASTY WARRIORS 4

**TÍPUS** AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** KOEI **MEGJELENÉS** 2002.03.25. **NTSC** 2002.06.27. **PAL**

Dynasty Warriors NÉÉÉÉGY? Jááááj… Nem tudom, ki hogy van vele, de ha én meglátok egy olyan terméket, amely ilyen sorszámmal van ellátva, akkor én bizony reflex-szerűen kitérek az útjából. Az ilyen feltételes reflexeket az átlagember már zsenge ifjúkorában kifejleszti, ha mondjuk filmeket merészel nézni. Jó, ha valami sikeres, akkor részemről egyszer (de maximum kétszer!) még megbocsátom, hogy a pénzéhes gyártó újabb bőr(öke)t próbál lehántani róla, de közben jól szórakozom, hogy kapitalistámék elfelejtik, hogy egy történet attól szokott kerek egész (értsd: jó) lenni, ha a végére egyszer és mindenkorra kirakták a pontot – és az marhára ott is marad, még a pénztárgép csilingelése sem csinál belőle hármat! (Példának okáért itt van mondjuk egy bizonyos Mátrix…) Szerencsére általában egy-két ilyen remekbe szabott folytatás (illetve okoskáéknál: „előzmény") annyira leépíti az első sikerét, hogy tovább nem is folytatják – az olyan szörnyszülöttek, mint 'Rocky 5', 'Rendőrakadémia 8', meg 'Péntek 13 14' pedig nyilván valami rákkeltő anyag hatására kezdtek burjánzani, azokkal tehát nem is lehet mit kezdeni (nézni meg pláne).

Hasonló a helyzet a játékokkal – annyi eltéréssel, persze, hogy ahogy platformok újabb generációi adják át egymásnak a stafétát, úgy elfogadhatónak tűnik egy új megvalósítás is a kitágult lehetőségek felhasználásával. A még PlayStationön indult Dynasty Warriors-sorozat megért ugyebár egy 2. és 3. részt PS2-n is, sőt még egy tiszteletkört is futott a DW3: Extreme Legendsben – amelyek rendben is voltak (stílszerűen: megvolt a Három Királyság), de vajon mi a fenéért kellett ebből negyedik részt csinálni?



### Dynasty Warriors 3+ÁFA

Folytatva az iménti gondolatmenetet: nem tudom, fogalmam sincs. Legalábbis ez volt a válaszom tízpercnyi játék után, amikor felületes szemlélődés után azt hittem, hogy már megint a Dynasty Warriors 3-mal játszom. Nagy pechetekre folytattam a dolgot, először órákon, aztán napokon, majd majdnem két héten keresztül – eképp megvilágosodva sajnos nem tudom mondókámat egy egyoldalas szösszenetben kifejteni, viszont legalább nem is lőcsöltem rá Kozira (ami – valljuk be – ugyancsak nyomasztó perspektíva). Pár óra játék után ugyanis elkezd derengeni: a DW3-hoz képest ugyanis annyi új ötletet, pluszt, extrát raktak bele, és különféle vicces hókuszpókuszokkal annyira kibővítették a játékot, hogy az ember már abszolút nem érzi magát átverve, akkor meg aztán pláne nem, mikor kiszúrja, hogy roppant pozitív irányban megváltoztattak jónéhány olyan dolgot is, amitől a DW3-ban súlyos anyázásokba kezdett a t. játékos.

Persze nem ártana definiálni a játékot azoknak, akik mondjuk kimaradtak volna a DW3 nyújtotta bájos szórakozásról. (Van olyan? Nincs? Nem baj, akkor is.) A Dynasty Warriors egy 'Három Királyság románca' c. kínai történelmi regényen alapuló játék. A regényről némi info valahol a környéken mellékelve, ezen kívül még annyit kell tudni róla, hogy a Koei aranytojást tojó tyúkja (vagy valami hasonló – most hirtelen nem jut eszembe egyetlen kínai állat sem a jetin kívül, ami azért elég súlyos képzavar lenne), lévén az erre a világra épülő játék(sorozat)aik teszik ki bevételük döntő többségét. A PS2-játékokkal közelebbi ismeretségben állóknak elég ismerősen csenghetnek az ugyanebben a környezetben játszódó Kessen, Romance of Three Kingdoms és Dynasty Tactics nevek, különböző platformokon (WonderSwantól PC-ig bezárólag) pedig lassacskán már száz Három Királyság-játéknál tartanak. A Dynasty Warriors az akció-szekció. (Nyilván ez lehet a legsikeresebb, mert ebből már csináltak olyan játékot is, ami tulajdonképpen egy DW, csak nem Három Királyság-környezetben. Mystic Heroes, hm?) DW-újoncok szerencsés esetben megnézték a DVD-n a játékról szóló filmet (az első perc már bőven elég), de ha lemaradtak róla, akkor is gyorsan felkapják a játék általános feelingjét, ha azzal a hozzáállással szoktak volt leülni játszani, mint mondjuk Kozi öccse („Hát én akkor most szétb*k mindenkit!"). Van ugyan egy RPG-kből kölcsönzött fejlődési rendszer, melynek köszönhetően még az előzetes várakozásokat is felülmúlóan szét lehet…, hm, szóval mindenkit – de a lényeg ezen van. Zavarba ejtően primitív ösztönöket szólít meg a játék: mászkálsz ide-oda a hősöddel, amely általában két fejjel magasodik ki a tömegből, és egy olyan eszközt lóbál, amelyről már messziről ordít, hogy nagyon komoly bántás célját szolgálja – ami igaz is, mert minden csapásoddal elképesztő fény- és hangeffektek kíséretében impozáns hullahegyeket generálsz. (Ebből a szempontból (is) szerencsés választás a kínai téma – ugyan kinek fog hiányozni az a párezer…?) A leghumorosabb momentum a dologban az, hogy azzal a ménkű szerszámmal csakis az ellenséges figurákat sebzed, így a sikerélmény rendszerint garantált – érdekes is lenne, ha a saját katonák is sérülnének…! A dolgot egyébként igazából csak

↘ Lu Bu vs. Lu Bu




↘ Te szent ég! Hova lettem?



## TESTŐRÖK

**A karakterünkhöz rendelt testőrök az egyéni fegyverekhez hasonlóan fokozatosan szerzik a tapasztalatot az ellenfelek lemészárlásával, és ennek függvényében fejlődnek. A tapasztalati pontjaik (max. 9999) határozzák meg a szintjüket (bár a maximum pontszámot 10. szinten elérik, 20-ig fejlődnek tovább), de ebből adódik a rangjuk és a besorolásuk is, valamint az, hogy milyen fegyvert használhatnak. (Kezdetben csak kardot és íjat, később lándzsát, dárdát és számszeríjat is.) A DW3-ban remekül beváló íjász testőrséget a távolsági fegyverek legyengítése miatt el is lehet felejteni, célszerű inkább lándzsát vagy dárdát nyomni a kezükbe. Alapállapotban csak két testőrt vihetünk magunkkal, 4000 pont elérése után viszont már nyolcat. (Igazi ínyenc mondjuk testőrök nélkül mászkál, de az igazi ínyencek között nagy a halandóság.) Az ellenfelekéhez hasonlóan a testőreink habitusa is a hörcsögöket idézi, és egy nyolcas brigád rendszerint már elég jól leköt egy-egy tisztet is. A nyerő taktika az, hogy hagyjuk őket szépen érvényesülni, és az ellenük védekező tiszt háta mögé sunnyogva keresünk védtelen felületet… Ez ugyan nem szép taktika, ámde felettébb hatásos. Üdvös változtatás a DW3-hoz képest, hogy testőreink sokkal ritkábban hullanak el a csatamezőn, három campaign alatt csak két olyan csata volt, ahol egynél többet vesztettem volna el belőlük.**







↗ Ez egy kicsit meg fogja feküdni a gyomrodat

az élvezi, aki játszik vele; a külső szemlélő rendszerint ideges vihogással nyugtázza, hogy az általa eddig viszonylag normálisnak tartott ismerőse ugyan miféle szórakozást is talált szabadidejének kultúrált eltöltésére… Aztán persze amikor hosszas noszogatás után mégiscsak hajlandó egy próbát tenni vele, akkor meg szabályosan rágyógyul, és addig nem lehet lerugdosni a játékról, amíg a sok Musou-zástól akkora bőrkeményedéseket nem növeszt a hüvelykujjára, mint amekkora neked van. Hehe. Egy szó, mint száz: bájos egy játék a Dynasty Warriors. Most akkor nézzük, mi újság a 4. részében.

### Campaign, azaz szakszóval: Musou

A Musou a játék sztori módja. A DW3-ban ugyebár a karaktereknek egyénileg volt Musou-módja, most viszont alapállapotban a három rivális királyságnak (Wei, Shu és Wu) van külön-külön, és azon belül választhatunk karaktert. Az alap sztori-módok mindegyike hat helyszínből (vagyis inkább „felvonásból" – Act) áll, egyenként három pályával, továbbá mindegyik végén van egy végső összecsapás is.

Wei-hőst irányítva a játék campaign-része nagyjából követi az eredeti történetet (elméletileg ugyebár ők győztek – ld. a boxot), a másik két királyság hősével játszva az első két helyszín ugyanaz, viszont onnantól a játszhatóság (pontosabban a játékos sikerélménye) végett persze átalakították a játékmenetet, és „mi lett volna, ha?"-típusú fiktív csatákat dolgoztak bele a történetbe. Pontosabban nem is a csata fiktív, hanem a résztvevők: ha adott helyszínen eredetileg Wei harcolt volna Wut leigázandó, akkor egy Wu-hőst irányítva természetesen Wei bukásáról szól a sztori, ugyanez a helyzet Shu-hős viszonylatában, míg Shu/Wu-hős esetén nyilván egyaránt azt a csatát kell egymás ellen megvívni, amit Wei vívott volna ellene. (Érdekes. Mielőtt leírtam volna, én még értettem…) Természetesen ez nem azt jelenti, hogy csak a résztvevők változnak, a helyszínek nem: ez csak a fiktív esetekben igaz, a csaták rendszerint egyediek, és számos olyan van, ami csak egy adott királyságra jellemző. Például a barbárok ellen vezetett Nanman-hadjáratot (Act V, második pálya) eredetileg a Shu ellen fellázadt barbár törzsek leverésére vezették, a területen pedig Shu és Wu marakodik – így csak kettejük Fall of <másik brigád> Actjában kell (illetve lehet) játszanunk (Tegyük hozzá: hál'istennek, hogy Weiből kimaradt, mert az egy nagyon idegesítő darab).

Ahhoz, hogy a következő helyszínre kerüljünk elegendő csak a harmadik csatát megvívni (ehhez is tegyük hozzá: hál'istennek) – az egy más kérdés, hogy a karakterrel először játszva a campaignt nem nagyon érdemes. Egyrészt nyilván a tápolás és a cuccgyűjtögetés miatt, másrészt meg azért, mert azonnal a harmadik pályára lépve lemaradunk esetleg egy eseményről, ami netán alaposan megnehezíti a dolgunkat. Az adott helyszínen belüli pályákon történő események bekövetkezte (vagy éppenséggel be NEM következte) ugyanis rendszerint hatással van a következő csatákra is, alkalmasint akár más helyszínen is. (Az Eventeket az Options-menüben mondjuk ki lehet kapcsolni – ezzel viszont csak a hozzájuk kapcsolódó videóról maradsz le. Az esemény ettől függetlenül bekövetkezik – anélkül, hogy értesülnél róla…) Például minden campaign második helyszínén, a Dong Zhuo elleni hadjáratban botlunk bele először a jópofa Lu Buba. Az első pályán a várkapuban vár bennünket, és kötve hiszem, hogy egy karakterrel először játszva bárki is le tudná verni, még a legelitebb testőrséggel is – eleve olyan iszonyú erősre van beállítva, hogy elsőre ne lehessen agyoncsapni (persze csodák azért vannak, meg Normal helyett lehet játszani Easy fokozatban is…). A pályát ettől függetlenül meg lehet nyerni, de ha Lu Bu nem halt meg, akkor a következő csatában visszatér. Itt már kicsit gyengébb, de még mindig izzasztó feladat lepofozni. Ha előtte levernénk az elsődleges célpontot (Dong Zhuot, aki egyébként elpucol akkor is, ha a felére lecsapkodtuk az életerejét), akkor visszavonul, de a harmadik csatában a lehető legrosszabb pillanatban bukkan fel megint. Dong Zhuo kastélyában ugyanis gyakorlatilag egyedül kell lepofoznunk a főnököt, előtte majd' az összes tábornokát, és felettébb nemkívánatos addendum, hogy közben ez a bunkó is csapkodja a hátunkat…

Ha egyszer már végigküldtünk egy karakterrel egy Musout, akkor viszont nem rossz ötlet az újrajátszásban rögtön a helyszínek harmadik csatáit választani. Minden alap-Musou minden Actjának van ugyanis egy titkos, Tales nevű pályája, amelyek megnyitásához rendszerint ez szükséges – a végső győzelem után kapott lineáris eseménynaptárban ezeket jelölik a kitérők. (Van ahol kettő is akad, egymás alternatívájaként, de ott már egyéb eseményeknek is be kell következnie.)

A DW3: Extreme Legendshez hasonlóan nemcsak a három királyságnak, hanem extra karaktereknek (pontosabban: pereputtyuknak) is van Musou-módja – csak először persze meg kell őket nyitnunk. Ez nyilván egyfajta tisztelgés a szabad vállalkozás szentsége előtt, ami megmutatja, hogy a gyalogból is lehet nemcsak hogy vezér, de itt rögtön király is. (Ezek a küldetések viszont már nem olyan hosszúak, mint a három királyságé, és csak egy-két csatából állnak – viszont itt is vannak Tales nevű további titkos csaták.) Az első titkos Musou természetesen mindenki kedvencéé, Lu Bué, és akkor válik választhatóvá, amikor legalább az egyik alap-Musout megnyertük. (Ha ez éppen Wei lett volna, akkor az rögtön megnyitja, Yuan Shao Musouját is.) Mint történetéből kiderül, ez a Lu Bu csóka egy igen különleges állat lehetett, és ez ugyanígy van a játékban is, ahol talán a legerősebb karakter. Az általában ugyebár igaz, hogy az az igazi legény a gáton, akinek a leghosszabb a szerszáma – Lu Buéval (Halberd, mifelénk: Albert) pedig maximum Guan Yu lándzsája vetekedhet. Ezt pedig rendszerint 360 fokban szokta pörgetni maga körül, minekfolytán ugyebár minden ütésével gyakorlatilag minden ellenséget eltalál úgy 4-5 méteres körzetben (ezért is mókás ELLENE harcolni). Ugyancsak roppant egzotikus a teljesen alap Charge-támadása: ha ez célt ér, akkor a tisztelt delikvenst a lándzsájára nyársalva a levegőbe emeli, és még mielőtt földet érne 5-6 gyors mozdulattal felszeleteli (egy ilyen általában végképp megnyugtat egy Elite gárdistát is)… Lu Buból a campaignje végén természetesen nem császár lesz (na azt azért nem, nyuszimuszi!), hanem Wu királya, amire a történet szerint epekedett, mindaddig, míg egy Cao Cao által szignózott pallos derékba nem törte fényes pályafutását, valamint őt magát. Lu Bu campaignjének megnyerésében roppant tréfás, hogy éppen annak a Dong Zhuonak a campaignjét teszi játszhatóvá, akit ugyebár elárult, illetve a sajátjában ugyebár saját kezűleg is ölt meg…

Meng Huo és jeles társulatának Musou-ja akkor válik választhatóvá, amikor valamelyik Shu-karakter megnyeri a fentebb már említett Nanman Campaign nevű csatát ÉS abban legyőzi párbajban Meng Huot. (Felesége, Zhu Rong amazonkirálynő csak akkor lesz a Nanman Musouban játszható karakter, ha őt is legyőzzük párviadalban. Remek kis baba, csak legalább olyan csúnyán rúg lábra, mint a Tekken Tagban Eddy Gordo…) Ez talán a játék legidegtépőbb csatája. (Leszámítva az azt megelőzőt, amikor fél óra alatt kell(ene) leverni négy Wu-vezért, miközben a kezdő seregünk két tábornoka öt percen belül átáll az ellenséghez, és a további négy, erősítésként érkező tábornokkal egyetemben nekimegy Guan Yunak, akinek elvesztésével szintúgy buktunk… Áááá!) Meng Huo egy Piedone-kinézetű arc, aki a déli barbárok királya (alapesetben itt lehet elefántokkal is találkozni – sajnos jó sokkal, és csak az egyikre tudunk mi felülni…). Nem elég, hogy elég bika, és nagyon csúnyát sebző közvetlen támadásai vannak, de van egy nagyon rossz szokása, amire öt perc alatt fény is derül: már rögtön a csata kezdetén összefuthatunk vele, és ha nagy nehezen lecsapkodtuk, akkor eltűnik, de – annak ellenére, hogy itt az ő halála a győzelmi kondíció – a csata nem ér véget. Hamarosan ugyanis az egyik tábornoka bőrébe bújva újra megjelenik, és mivel eleve van neki vagy hét-nyolc (később még erősítést is kap), a pálya kipucolásának a fokozatosság lenini elvén nekilátó játékos kénytelen lesz öt-hat alkalommal is lepofozni. Mivel addig bujkál új és új bőrökbe, míg utolsóként egyedül nem marad a csatatér túloldalán levő erődjében, ergo itt muszáj lesz az összes tábornokot (klónját) legyőznünk. Már ettől is el lehet kezdeni sikoltozni, de a dolog pikantériáját tovább növeli, hogy ezt gyakorlatilag egyedül vagyunk kénytelenek abszolválni: a kissé meleg klímára háklis Shu-csapatok morálja fokozatosan nullára esik vissza, akit pedig nem vernek agyon és nem taposnak le az elefántok, az úgyis belevész a Meng Huo erődjét övező mérgező ingoványokba. Még mielőtt elfelejteném: ha Meng Huo éppen az egyik királya (Duosi, Wu Tugu) bőrében, vagy utolsóként az erődjében leledzik, akkor csapatainak száma gyakorlatilag végtelen. Jó szórakozást… Én – egyre jobban anyázva – vagy húszszor futottam neki, és egyetlen egyszer sikerült úgy megnyernem, hogy kivétel nélkül elvesztettem minden tábornokomat és az összes csapatukat, mind a nyolc maximális szintű testőrömet, és amikor végre levertem azt a parasztot az eredetileg rendelkezésre álló másfél órából 22 másodperc volt hátra…

Természetesen van még egy bónusz Musou, amelyet akkor lehet megkapni, ha legalább egyszer teljesítettük Wei, Shu, Wu, Lu Bu, Yuan Shao és a Nanman Musoukat is (vagyis Dong Zhuot leszámítva az összeset). Ööööö… erről most per pillanat nem kívánok nyilatkozni – majd inkább valamikor a nyár végén…

↘ Kedves uram, az ostromlétra előállott!




↘ Ez a Nanman-hadjárat kicsit húzós volt...

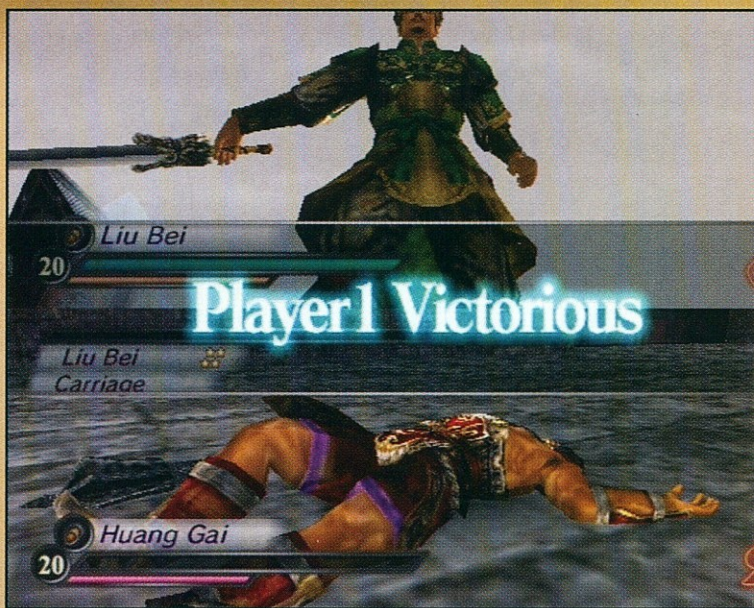



↘ Ez a Cao Cao is tudja, kivel kell csatába menni






↗ Na ég áldjon, rád már nincs szükség!




↗ Így szokott ez már lenni, ha a Grath-tel játszom...

## Trombita harsog, dob pereg...

A csaták kezdetekor a DW3-ból már ismerős térkép fogad bennünket, a szembenálló felek tábornokainak elhelyezkedésével, ami avatatlan szemnek azt sugallja, hogy itt holmi startégiai játékról lesz szó... Amiről ugyebár szó nincs, a térkép is csak arra jó, hogy játék közben visszatérve hozzá a Tetris-figurák mutatják rajta a tábornokok aktuális elhelyezkedését, a villogó pontok pedig a beosztott tisztjeikét – ami roppant hasznos információ, ha momentán enyhe életerőhiányban éppenhogy nem találkozni szeretnénk valamelyikkel, hanem éppenséggel elpucolni előle.

Az Objectives mutatja a két oldal győzelmi kondícióit. Ez rendszerint a fővezér halála (de akad olyan is, ami valamilyen eseményhez kötött: például Wei egyik küldetésében – Act 4-2 – meg kell akadályozni, hogy Liu Bei elérje a kikötőt és elmeneküljön), de aszerint, hogy melyik karaktert játsszuk, ehhez további kritériumok kapcsolódnak. A csatát (egyben a campaignt) például természetesen akkor is bukjuk, ha az általunk irányított figura csatában, vagy párbajban kileheli a lelkét, netán lejár a rendelkezésre álló idő.

A csaták a DW3-ban nekem meglehetősen vágóhíd-jellegűnek tűntek, amelyek jobbára kimerültek abban, hogy gyakorlatilag rendületlenül trappoltunk előre a vezér felé, közben meg kiirtottuk az utunkba állókat. Mindenképpen kellemes újítás, hogy ugyan most is van egy-két ilyen pálya, de a legtöbbjén van valami kisebb-nagyobb trükk, így egy nem teljesen feltápolt karakterrel kénytelenek vagyunk először rájönni a követendő taktikára.

Az irányítás a szokásos egyszerű módszerrel lett megoldva, habár a mozgásrepertoárban bőven van újdonság. Az analóg karokkal mozgunk, az L1 blokkol egy távolról indított támadást (nem mindent, a közelről jövő Charge-okat például nem), az analóg gombokkal pedig a spéci mozgásokat hozhatjuk elő:

– Alap támadás: elég egyértelmű. A gomb folyamatos nyomkodásával kombózhatunk (vagyis pontosabban: egymásba láncolt támadásokat indíthatunk), amely aztán újabb és újabb mozdulattal járó csapást eredményez. Annyi támadást láncolhatunk össze, amennyit a fegyverünk aktuális szintje engedélyez (4-6). Miután a maximális hosszúságú láncot levertük, a karakterünk egy másodpercre megtorpan, mielőtt újat indítana, vagy blokkolhatna – és ilyenkor tárva-nyitva áll a támadások előtt. Célszerű tehát a mezei ellenfeleknél mindig a maximumnál eggyel rövidebb hosszúságú láncokat ütni, mert így pillanatnyi szünet után azonnal újra is kezdhetjük.

– Musou: speciális támadás, nagy tűzijáték kíséretében, a fényeffektnek megfelelő hatásfokkal. Ezt csak akkor lehet indítani, ha a sárga kijelzője feltöltődött. Mivel több mozdulatból áll, gyakorlatilag minden irányban támad (de lehet irányítani is), így célszerű arra az időre tartogatni, amikor elég sok mezei halálraítélt tartózkodik a közelünkben. A kijelző az ellenfelek hagyományos csépelésével tölthető, de ha életerőnk fogytán van, akkor folyamatosan is töltődik.

– Ugrás: elég egyértelmű. Ugyanúgy ez a gomb szolgál arra is, ha valamilyen hátas (ló vagy elefánt) nyergébe akarunk pattanni. Mint ahogy ugyanúgy ugrás lesz belőle, mint a DW3-ban, ha nem pontosan merőlegesen közelítjük meg kiszemelt hátasunkat...

– Charge: Ez egy új támadási forma. Önállóan is működik, viszont a két másik mozgással kombinálva kombózhatjuk is. Ugrás közben lenyomva a karakterünk például bukfencet vet a levegőben, és leérkezése helyszínén kisebb földrengést generál. Ettől kicsit sérülnek is a környéken levők, az viszont még üdvösebb, hogy hanyatt is esnek tőle. Még kellemesebb, hogy a támadás láncainak végére biggyesztve egy Charge-ot, a karakter egy teljesen új támadást indít, aszerint, hogy a lánc hányadik eleme után használtuk. Más mozdulatot eredményez tehát az 1*támadás+Charge, mint a 2*támadás+charge, és így tovább. A legszebb az egészben az, hogy akárcsak a normál támadások láncainak „állomásai", az így előhozható mozgások is minden egyes karakternél teljesen egyediek, sőt a Charge még kiegészülhet egy elementál támadással is, ha valamilyen Orbot rendelünk a karakterhez, és elsütéskor a Musou-kijelző a maximumon van.

Csata közben a legszembetűnőbb változás a DW3-hoz képest az, hogy nagyon visszavettek az íjászok erejéből: egyrészt lassabban tüzelnek, másrészt kisebbet sebeznek. Cserébe viszont nagyobb csoportokban császkálnak, továbbá az íjászok és számszeríjászok mellett lesznek Bombardierek is, akik bombákat dobálnak. Habár jóval kevesebb gondunk lesz velük, mint az előző részben, most is ajánlott először tőlük megszabadulni. Még mindig előszeretettel sniperkednek a fatornyok tetejéről, ahonnan az íjra átváltva egyenként is leszedhetjük őket, de a torony állványzatát szétverve leszólíthatjuk őket a földre is, ahol nagy bajok várnak rájuk... Az agyoncsapott lesipuskásoktól tízes kötegekben zsákmányolhatunk nyílvesszőket, ami szokás szerint roppant nyomós érv egy hátason lovagló ellenfél leszállítására.

Jelentős változás történt a mezei katonák habitusában is. A DW3-ban a közlegények általában birkaként várták, hogy felszabdaljuk őket, és bár a reakcióidejük még mindig nem túl gyors, most sokkal bátrabban rontanak ránk – különös tekintettel arra a kellemetlen esetre, ha netán háttal állnánk nekik.

A szerzők külön kiemelték, hogy jóval gyorsabbak lettek a lovak. Hát nekem ez nem tűnt fel különösebben, az viszont már annál inkább, hogy a lovak még mindig úgy mozognak, mintha kerékpáron ülnénk (sőt kontra is van rajtuk fék gyanánt!), viszont hátasaink most már nem sértik a saját csapatokat, csak az ellenfeleket. Ez ugyan legalább

↘ Elég jó volt a termés tisztből

POINTS
MUSOU MODE
Battle of Xu Chang
K.O.s 410 840
WORTHY OPPONENTS 2550
Man Chong Cao Hong Xiahou Dun
Sima Zhao Hu Zhi Cao Xiu
Cao Zhang Jia Kui Xu Zhu
Cao Cao
CLEAR TIME 23'14'18 1480
BONUS 200
POINTS 5070
Next

## VARÁZSTÁRGYAK

**Karakterünkhöz három különböző típusú varázstárgyat rendelhetünk hozzá: az első két típusból egyet-egyet, a harmadikból pedig a karakter szintjétől függően egyet-ötöt (három karakternél pedig hatot). Az első (Harness) típusú tárgyakból én eddig mondjuk egyet nem találtam, de a neten kutakodva arra bukkantam, hogy ezeket egy-egy adott pályán lehet megszerezni egy bizonyos speciális eseménynél. A karakterhez hozzárendelve őket nem gyalog kezdjük a csatát, hanem lóháton (az első négy mindegyike egy gyors lovat jelent),**




**vagy egy elefánt nyergében. Vannak ugyan olyan, időre menő pályák, ahol jól jöhet, ha lóháton ülünk, de enélkül sem gyötörhet senkit hiányérzet: szépen leüti az első arra lovagló ellenséges tisztet, és máris van lova. (A DW4-ben nincs olyan probléma, mint az elődjében, ahol magasabb rangban lévő tiszt ménjére pattanva az minden további nélkül ledobott a hátáról.)**
**A második csoportban (Orb) levő cuccok egyikével elementál támadással egészíthetjük ki Charge-kombóinkat, ami aztán a szokásos sebzésen túl is sebesülést okoz az ellenfélnek. Ez csak akkor fog működni, ha a Musou kijelzőnk a maximumon van. Hat elementált választhatunk, az Orbok maximális szintje 4-es. A legjobb közülük a Vorpal (egy csapással megölhetünk egy mezei katonát), a Lightning (nagy területen támad több célt), valamint a Blast (az ellenfél akkor is sérül, ha a támadást blokkolta).**
**A harmadik csoportban vannak a tulajdonképpeni varázstárgyak, amelyek valamilyen speciális képességgel ruházzák fel a fickónkat, illetve egy meglévőt javítanak. Ezekből összesen 20 fajta van, maximális szintjük szintén húszas lehet. Az első 13-at tulajdonképpen bármelyik pályán bármikor megtalálhatjuk, az utolsó 7 azonban csak egy adott pályán bizonyos eseménynél kerülhet hozzánk. (Amiből 5 tulajdonképpen nem is különösebben fontos, lévén csak egy-két adott karakternél lehet hasznos.) Varázstárgyakat majdnem kizárólag az ellenséges tisztek leverése után visszamaradó kincsesládikókban lehet lelni. (Eddig már találtam vagy százat, ebből egy vagy kettő került elő egy láda/korsó szétverése után.) Az első garnitúrába tartozók annyira véletlenszerűen vannak szétszórva, hogy rendszeresen találunk a már meglevőnél jóval alacsonyabb szintűeket is. Az amulettek természetesen nem fejlődnek, mindig a legmagasabb szintű talált cucc marad használatban, az annál gyengébbeket a fickónk automatikusan eldobja. Az öt legjobb varázstárgy: Tortoise Amulet (páncél), Tiger Amulet (a támadást növeli), Peacock Urn (a maximális életerőt növeli), Herbal Remedy (a Charge-támadások erejét növeli) és a Wind Scroll (a fegyver hatósugarát növeli).**

# A HÁROM KIRÁLYSÁG ÉS A DYNASTY WARRIORS 4 ROMÁNCA

A 'Három Királyság románca' az egyik legismertebb történelmi regény Kínában, és ebből adódóan a kínai kultúra áldásaira mindig is roppant fogékony Japánban, amelynek eredetijét valamikor a 14. században jegyezte le egy Lo Kuang-Csung nevű kínai szerzetes. (Ezt aztán a 17. században egy kollégája modernizálta egy pöttyet, de ettől függetlenül az említett urat tartják eredeti szerzőnek.)

Ha jól emlékszem, valamikor egy DW3-teszt kapcsán már összehordtam hetet-havat erről a remek irományról, és szereplőinek, illetve történéseinek ismertségét – magyar párhuzammal élve – az 'Egri csillagok'-hoz hasonlítottam. De jöhettem volna Anonymusszal is, mert mondjuk a Zalán nevű futóbajnokról és az albinó ménről közvetve még annak is vannak halovány ismeretei, aki már általános iskolától kezdve tartózkodott az oktatási intézmények látogatásától. Anonymus dolgait ugyan a történészek általában egy kézlegyintéssel szokták volt elintézni (mondván, az ujjából szopta az egész sztorit) – ehhez képest Lo Kuang-Csung lényegesen jobban áll: a historikusok egyöntetű véleménye szerint az általa leírt események 60-70%-a valós történelmi tényeken alapul. Bár a maradék az írói képzelet szüleménye, ennyi szabadsággal bármelyik modern történelmi regény írója is szokott élni.

A címben szereplő „románc" szó kissé megtévesztően hajaz Claire Kenneth női könnyekben tapicskoló látomásaira, és talán azt sejteti, hogy kínaiban a „románc" és a „polgárháború" rokon értelmű szavak. A történet ugyanis arról szól, mint a történelmi regények általában: hűségről és árulásról, bátorságról és gyűlölködésről, és persze mindenek felett – hatalomvágyról. (A szerelmi szálat az erre elég kevéssé rákattant keleti világnézet elég szűkmarkúan adagolja.) A cselekmény Kínában, a Krisztus utáni 2-3. században játszódik (egész pontosan i.sz. 169-280 között), a keleti Han császári dinasztia összeomlásától kezdődően. Adott időben Kínában már kialakultak a korai feudalizmusra jellemző, kissé kaotikus viszonyok, amelyek nálunk csak az Árpád-ház kihalásának környékén és a Jagellók uralkodásának idején. A császár hatalma gyakorlatilag nullával egyenlő, a birodalmat eunuch bürokraták, illetve éppen kegyenci státuszban lévő főurak irányítják kényük-kedvük szerint. Ténykedésük népszerűségi foka a nem-kegyenci státuszban lévő többi főúrnál természetesen erősen tart a nullához. A központi hatalom teljes hiányának rendszerint egyenes következményei a sorozatos éhínségek, amelyekből 184-ben az egyik a három Zhang-fivér által vezetett Sárgasálasok Lázadásához vezet. (A DW4-ben mindhárom campaign-mód első pályája a Yellow Turbans Rebbelion – azért bátorkodtam „sálnak" fordítani „turbán" helyett, mert az eredeti könyvben nem „Yellow Turbans", hanem „Yellow Scarves" szerepel. Mellesleg a játékban is, a küldetést leíró szövegben.) Császári rendelettel egy Cao Cao nevű arcot tüntetnek ki a Vitéz Lovagok Parancsnoka címmel, és a lázadás leverésére rendelik. Szinte a rendelettel egy időben esküszik egymásnak testvériséget három hadúr: Liu Bei, Zhang Fei és Guan Yu, majd Cao Caotól függetlenül önkéntesekből álló sereget állítanak fel a lázadás leverésére, nyilván a császári jutalom majdani reményében. Ugyanakkor a hasonló elképzeléseket ápoló He Jin hadúrhoz is csatlakozik egy Sun Jian nevű ifjú. A Sárgasálasok leverésében tehát (még) azonos oldalon harcol az elkövetkezendő időszak három kulcsfigurája: Cao Cao, Wei leendő ura; Liu Bei, Shu jövendő királya; valamint Sun Jian, a Wu trónját először elfoglaló Sun Quan atyja. A Zhang-fivéreket természetesen a kor szokásainak megfelelően kardélre hányják, de közben nem szeretnek egymásba...

A következő öt évben nagy vidámságok történnek szerte az országban: megy a feudális anarchiákban szokásosan megrendezett mindenki mindenki ellen deathmatch (Cao Cao például sereget is vezet a császári főváros ellen, melynek során kétezer eunuchot hányat kardélre, aztán hamarosan száműzik; persze csak elméletileg, mert gyakorlatban úgy dönt, hogy ő katonailag túl erős ahhoz, hogy az ő számát csak úgy elűzögessék, így tehát birtokain folytatja a leendő Wei királyságának kiépítését.) Míg folyik az általános deatmatch, addig a mindenki által figyelmen kívül hagyott capture the flaget átmenetileg megnyeri egy Dong Zhuo nevű figura, aki 189-ben lemondatja a császárt, saját kreatúráját ülteti a trónra, és gyakorlatilag teljhatalommal rendelkezve próbálja kormányozni a birodalmat. Fent említett három jómadár erre persze rögtön abbahagyja egymás és a tőlük független tartományok felperzselését/hódoltatását, és szövetséget kötnek a „zsarnok" Dong Zhuo ellenében. (Ez a hadjárat mindhárom alap-campaign második pályája.) Dong Zhuo alattvalójaként tűnik fel a „Mighty" (hatalmas) jelzővel felruházott Lu Bu. Az egy gyönyörű figura. A harctéren mutatott képességeit és bátorságát tekintve ő valami olyan mítosza a kínaiaknak, mint mondjuk Josicune no Minamoto a japán szamuráj-eszményben, vagy mondjuk Sir Lancelot és Oroszlánszívű Richárd az európai kultúrkörben. Hát jellemét tekintve azért egy európai szemléletű nézőnek azért lennének fenntartásai viselt dolgait illetően: pályafutásának ígéretes kezdetén felszabdalja mostohaatyját, a folytatásban pedig csak azt nem árulja el, akinek nem esküszik hűséget, fontosabb figurák tekintetében kezdve Dong Zhuoval, ami a játékban is visszaköszön; majd folytatva Liu Bei-jel, akinél Cao Cao elől menekülve keresett menedéket (bár ez mintha a DW4-ből kimaradt volna. A sajátos kínai világnézet ugyebár kissé elnézőbben kezeli „a cél szentesíti az eszközt"-tételt...

A játékban a történet itt ágazik háromfelé. A könyv cselekménye szerint Cao Cao 212-ben felveszi a „Wei ura" címet (majd négy évvel később független királlyá kiáltja ki magát); Liu Bei 219-ben egy tartomány királyának, majd 220-ban (az utolsó Han-császár halála után) a Shu Han császárának nyilvánítja magát. (Ebben az évben meghal Cao Cao, és Wei trónját fia, Cao Pi veszi át.) Ők és alattvalóik aztán hatalmas lelkesedéssel osztják egymást, miközben külön-külön is inváziók sorát indítják a majdani Wu leigázására, amelynek trónját – a Wei és Shu közötti pillanatnyi patthelyzetet kihasználva – 229-ben Sun Jian fia, Sun Quan foglalja el. Így már hárman lesznek a totális káoszhoz. És ez így folyik még évtizedekig, mígnem aztán Wei diadalmaskodik: 263-ban döntő győzelmet aratnak Shu királysága felett, majd 280-ban lerohanják Wut is, és a Jin-dinasztia az eképpen újraegyesített Kína felett veszi át a kizárólagos hatalmat. (Hogy aztán családon belül folytassák a torzsalkodást, de az már egy más lapra tartozik.)

A 'Három Királyság románca' ma már az egyetemes világirodalom része, köszönhetően nyilván a múlt század húszas éveiben történt angol fordítását követő elterjedésének. Vagy mondhatnánk egyetemes kultúrát is, mert mára már egy komplett – hogy szép kínai szóval éljünk – franchise szerveződött köré, amelynek a hozzá kapcsolódó Koei-játékok végeláthatatlan sora csak egy szegmense. A kínai kultúrába már annyira beépült, hogy például a www.china-on-site.com weblapon egy külön címszó foglalkozik vele, és természetesen van belőle egy rakás képregény, akciófigura, meg hasonló szokásos biszbaszok, és persze több filmfeldolgozást is megért. Ezek ugyan eléggé low budget-kategóriába tartoztak, de talán egyszer számíthatunk rá, hogy a 'Gladiátor', vagy a 'Braveheart' producerei ebben is látnak „némi" fantáziát. Nagyon a jelmezen sem kellene módosítani, Russel Crowe például remek Cao Cao lenne, Mel Gibson pedig a klánszínek lemosása után ideális Lu Bu...

A Három Királyság tekintetében mi nem vagyunk kimondottan az egyetemes kultúra részei. A DW3 kapcsán már sírdogáltam, hogy az elvtársi kiadók is elfelejtették az – akkor – baráti Kína egyik legjobb termékét beimportálni (a másik természetesen a „sok rizsa"), a hirtelen kitört szabadság után létrejövő úri kiadók meg piacképesebbnek tartanak például „Dugj meg!" című irodalmi alkotásokat kiadni... (egyébként is: egy könyvet?!) Ha valakit érdekelne a dolog, akkor kukkantsa meg a www.threekingdoms.com és a www.3kingdoms.net honlapokat, amelyeken sok érdekesség, kronológia, életrajz, miegymás mellett az eredeti fordítás online-verziója is megtalálható.

Ha a következő Dynasty Warriorsig – merthogy lesz, az tuti! – sem történik magyar kiadás kapcsán érdemi változás, akkor kénytelenek leszünk összedobni a zsetont itt a szerkesztőségben, és kiadjuk mi. Legfeljebb átírjuk prózába, hogy fogyaszthatóbb legyen. Olyan 1500 oldal – nem kunszt. :-)





↗ Hé, blokkolni teljesen szabálytalan!










akkora marhaság, mint az, hogy a fegyverünk sem, de ebben legalább következetesek – ilyen kondíciókkal pedig már sokkal vidámabb mulatság egy elefánttal beletrappolni a csatázók sűrűjébe.

A csak az adott csatára jellemző power-upok (30 másodperc plusz védettség, plusz támadás, 10 mp korlátlan Musou) már ismerősek a DW3-ból, újdonság a cipő, amely fél percre a duplájára gyorsítja a karakterünket. Ha egy tisztet lecsapkodunk, és nem egy varázstárgyat rejtő ládikót hagy ránk örökségként, akkor a zsákmány kard vagy pajzs lesz, amely az adott csatában 1-8 ponttal növeli a támadásunkat/védettségünket. Gyógyító cuccokat egyaránt zsákmányolhatunk véletlenszerűen az ellenfelektől, valamint a ládák és köcsögök szétcsapkodásával. Felesleges lenne felsorolni, hogy mi mit csinál, mert amikor felveszed, úgyis látod, az viszont hasznos információ lehet, hogy a gyógyító cuccok csak néhány percig maradnak meg meglelésük helyén (aztán elfüstölnek) továbbá a kapukat védő csapatokat vezető Guard Captain után mindig marad legalább egy 50 pontot jelentő kajáscsomag, és mivel itt szinte mindig akadnak ládák és köcsögök is, a kapuk („strongholdok") első osztályú életerőtankoló helyek. A köcsögökben/ládákban lelhető cuccokról nem árt tudni, hogy nem véletlenszerű a tartalmuk: egy adott pálya adott köcsögében mindig ugyanaz a cucc található.

## Játszható karakterek

A játék kezdetén a három alap-campaignből három-három figura választható, de természetesen ahogy nyerjük a campaignek csatáit és a campaigneket egyre újabb és újabb figurák válnak megnyithatóvá. Mindent összevetve összesen 42 karakter lesz játszható a játékban, ami igencsak kellemes szám, figyelembe véve, hogy mindegyikük csak rá jellemző mozgásokkal harcol. Ez talán egy kicsit már sok is a jóból, legalábbis abban a tekintetben, hogy képtelenség mindegyiknek a kombóit megtanulni – pedig ugyebár igen egészséges lenne, ha a csatamezőn szembekerülve vele tudnánk, hogy milyen speckó támadásokra számíthatunk tőle...

A megnyert csaták után a lemészárolt ellenfelek, a lemészárolt tisztek és a csata teljesítésére igénybe vett idő után kapott pontszám alapján fejlődik az éppen játszott karakter. A fejlődés során növekszik a négy alapvető képessége (életerő, musou ereje, támadás, védekezés), továbbá előrerukkol pártjának ranglétráján. Ez egyrészt azért jó, hogy örüljünk (hehe), másrészt meg öt új kosztümöt nyithatunk meg mindegyiknek... (Jó, esetleg a szint még talán hasznos lehet abban a tekintetben, hogy a kezdeti egy varázstárgy helyett mondjuk ötöt, néhány karakternél pedig hatot használhassunk egyszerre.) A DW-k megszokott „jutalmazási" szisztémája is megmaradt, gondolok itt arra, hogy új játékot indítva nem kell minden tápolást újrakezdeni: egy adott karakter arról a szintről indulhat újra, ahova utoljára eljutott, és az egyszer valakivel már megszerzett varázstárgyak, illetve feltápolt testőrök is tetszés szerint hozzárendelhetők egy új karakterhez. Vagy akár ugyanahhoz, szóval húszszor újrajátszva az elég könnyű legelső csatát, rendesen felturbózhatjuk magunkat a későbbiekre. Csak ez így kissé unalmas...)

Most már az egész fejlődési rendszer kizárólag a tapasztalati pontokra épül, ebből adódóan fegyvereket nem a harcmezőn guberálunk össze, hanem mindenki az egyéni fegyverével harcol, amely aztán a győztes csaták után úgyszintén tapasztalati pontokat „szerez" az elnyiszált nyakak függvényében. Csata közben kisebb adag (20-40) bónusz pont szerezhető az ellenfél tisztjein végrehajtott Charge-kombókkal, illetve jóval nagyobb adag (207-1024) azzal, ha személyesen küldünk másvilágra egy tisztet. A fegyverek a szintjük függvényében háromféle alakot és nevet vehetnek fel, mint ahogy ugyancsak a szintje határozza meg, hogy normál támadásokból hányat lehet láncba fűzni velük. 36e pontnál érik el a maximális 9. szintet, habár mindegyik fegyverből van egy 10. szintű is, de ezt csak Hard fokozatban lehet elérni a karakter campaignjének valamelyik spéci pályáján.

Remek hangulati elem a párbajok intézménye. Ha egy ellenséges vezér közelébe botorkálunk, akkor az párviadalra hívhat ki bennünket, amelyre annál nagyobb az esély, minél inkább utálja csekélységünk karakterét. (Általunk táplált érzelmeit például jelentősen rontja, ha épp tíz perce beleztük ki – párbajban vagy csatamezőn, az mindegy – egyik rokonát, netán az asszonypajtást.) A párviadalt nem muszáj elfogadni (bár ez rontja az egységünk morálját, de az esetünkben ugyebár eléggé elhanyagolható tényező), bár sok fáradságtól megkímélhetjük magunkat, ha a szemtől szembeni küzdelemben gyorsan leverjük az illetőt. Győzelem esetén ugyanúgy megkapjuk a bónusz varázsládikát (vagy pajzsot/kardot), valamint a fegyver tapasztalati pontját – azt viszont nem árt figyelembe venni, hogy alacsony szintnél egy ismeretlen karakter két váratlan kombója is agyonverheti az emberkénket.

## Egyéb üzemmódok

Ebből is el vagyunk látva rendesen. A Free módban a csatákat tartományok szerinti bontásban játszhatjuk le, ami azért is ötletes, mert a campaignekben ugyebár természetesen nem így szerepelnek, és ha keresünk egyet, akkor még véletlenül se találjuk meg anélkül, hogy végig ne kelljen néznünk az összeset (sebaj, ez fejleszti az ókori Kínára vonatkozó földrajzi ismereteinket!). Az Edit módban új testőrséget generálhatunk magunknak, ha az induló néggyel nem lennénk elégedettek. Ennél talán valamivel hasznosabb a tisztek editálási opciója, bár igazából csak az ázsiai fanok értékelhetik, hogy itt négy új tisztet lehet szerkeszteni, azaz ha esetleg valakinek hiányzana a kedvenc karaktere, akkor az azonnal applikálhatja is. Az én kedvenc karakterem mondjuk Cao Cao, azon az alapon, hogy ő volt az egyetlen, akinek meg tudtam jegyezni a nevét – de ő már úgyis szerepel a játékban. A Versus ugyanaz mintha csata közben párbajoznánk: az jópofa, hogy a karakterek persze az aktuális szintjükön mennek harcba, azt viszont nem értem, hogy miért csak két játékossal lehet játszani, és a gép ellen pedig nem...

A Challenge különböző dilis minijátékok gyűjteménye. Az Endurance-ban a gép folyamatosan adagolja a csapatokat és tiszteket, és minél több ellenfelet kell legyőzni másfél (!) óra alatt. Ez igen kevéssé szórakoztató, ugyanis a tisztek sokkal gyengébbek, mint a játékban, és egy közepes szintű Lu Buval is öt perc alatt el lehet érni a gépi rekord 300-as eredményét. A Time Attackban 100 ellenfél közte 10 tiszt várja, hogy minél kevesebb idő alatt leverjük őket. A tisztek itt is oltári gyengék – de ez legalább nem tart sokáig... A Demolitionben nem humán ellenfelek lesznek: „objektumok" szétverésével kell 3 perc alatt minél több pontot összegyűjtenünk. Az „objektumok" közé nemcsak a ládák és korsók tartoznak, hanem azok az elmés „ostromgépek", amelyekkel a campaignekben összefuthatunk. Ilyen például a fából készült bika (nyilván abbahagyhatatlan nevetésre ingerli a várvédőket), az ostromállvány és a tüzet köpködő Juggernaut. Utóbbinál elég mókás, hogy ha ráversz egyet, akkor azonnal feléd fordul, és morcosan rádpirít... A legvidámabb minijáték a Bridge Melee, amelyben 10 perc alatt kell minél több ellenfelet kiütni – a probléma csak az, hogy a dolog egy hídon zajlik, és a menetnek akkor is vége van, ha leesel róla.

## Még mindig bájos

Végezetül lefuthatjuk még a tiszteletköröket a játék alkotóelemeinek szokásos témakörében. A grafikáról különösebb extrát nem lehet elmondani, mert szerintem teljes egészében a DW3 motorja működik most is: a Musou és a támadások effektjei már abban is teljesen rendben voltak, az engine-nel készült események filmváltozatain kívül még kapunk egy csomó átvezető videót, egy rakás befejezést – a hibák pedig ugyanúgy a régiek. (A két legrosszabb: valamilyen objektumba ütközve a kamera néha elképesztően rossz képet mutat, villámgyors mozgása miatt pedig közelről képtelenség követni vele egy ellenséges tisztet, aki aztán így rendszerint onnan ver rá a hátunkra, amit éppen nem látunk.) A pályatervezésnél némi visszalépést érzek az előző részhez képest: a Nanman Campaign dzsungelje és omladozó templomjai például remekül meg vannak csinálva, viszont egy csomó meglehetősen satnya (és üres) pálya is akad. Most nyilván poligontakarékossági célzattal sokkal többet használták a horizonton levő objektumok eltüntetésére szolgáló ködösítést (ennyit csak akkor látunk az elődben, ha két játékossal nyomtuk), és ha túl sok karakter hemzseg a képernyőn, akkor a játék néha nagyon csúnyán szaggatni kezd. Ki tudja miért, mert 20-30 másodperc múlva aztán teljesen folyamatosan mozgatja tovább ugyanazt a tömeget... (Lehet, hogy nem is hiba, hanem „fícsör"? Max Payne-es/Mátrixos bullet time okosság?)

A zene engem meglehetősen emlékeztet az előző részre (szerintem ugyanaz, csak most éppen nem tudom lezsürizni, mert valamelyik szerkesztő úr „magánál felejtette"). Mindenesetre eléggé eklektikus, mert egyszer az egyik menüben nyugis pilinckázást hallunk zongorán előadva, ami a másikban hirtelen átcsap torzított metál zúzásba; a demóban a Europe együttes Final Countdownjának egyik klónját halljuk, míg csata közben valami gyanús, kínai dizsi-szerű dolog hallatszik, de abból is olyan, amit csak hajnalban lehet leadni, mikorra a t. közönség bepuszilta az összes ópiumot.

Mindenesetre a Dynasty Warriors IV semmiképpen nem okozott csalódást, még az elődökhöz viszonyítva se. Ha nem is igazán hozott sok újdonságot, kijavította az elődje főbb hibáit, más megközelítésben adta elő ugyanazt, és a csaták is sokkal szórakoztatóbbak lettek. Ha teljes értékű folytatásnak nem is lehet felfogni, a fentebb említett 3+ÁFA (3.75) még belefér. Most már csak az a kérdés, hogy mit fognak kitalálni az 5. részre. Esetleg be lehetne építeni azt a kis apróságot, hogy a támadásaink saját katonákat is sebeznek. Aztán az lesz a császár, aki a campaign során több ellenséget ölt meg, mint saját alattvalót. Már ha egyáltalán lesz császár...

**Spot**
**spot@ipma.hu**

### MELLETTE
- még mindig csodásan hisztérikus hangulat
- sok játszható karakter és campaign
- az amazonkirálynő testőrei tangában

### ELLENE
- vannak elég ronda pályák is
- néha szaggat

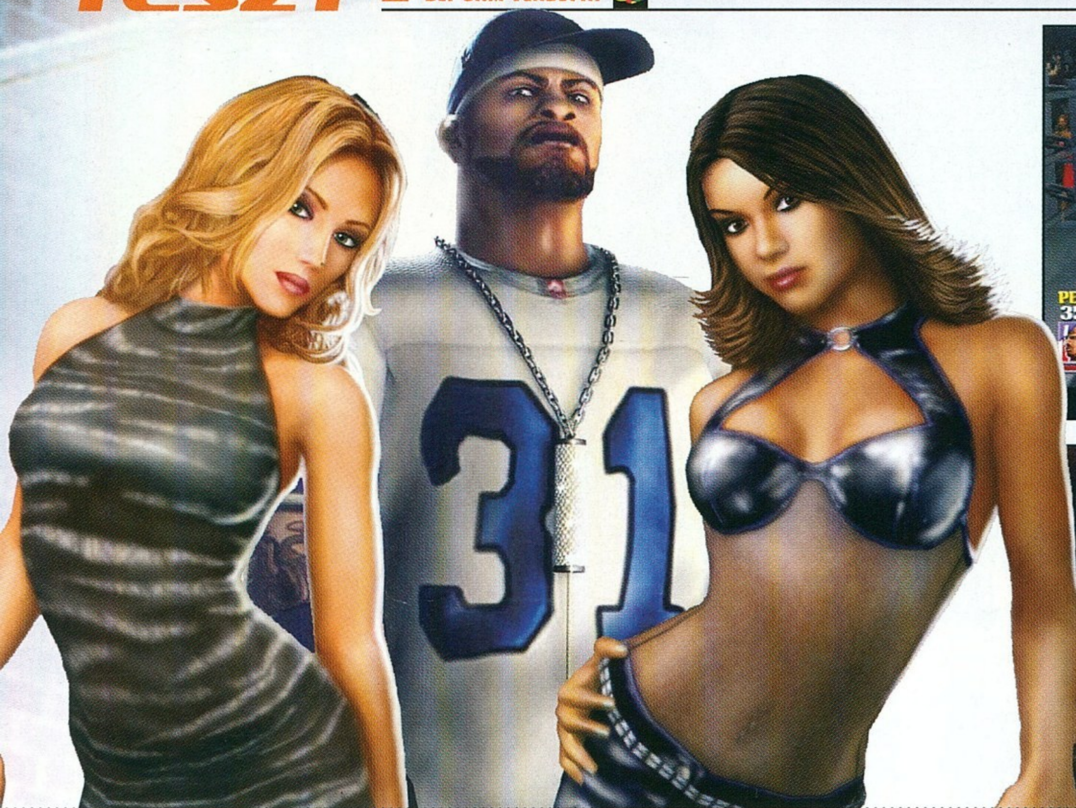
### PEREPUTTY
- Dynasty Warriors 4 – Koei
- Dynasty Warriors 3 – Koei
- Mystic Heroes – Koei

1-2 játékos NTSC www.koeigames.com SZTEREÓ

### ÖSSZETEVŐK

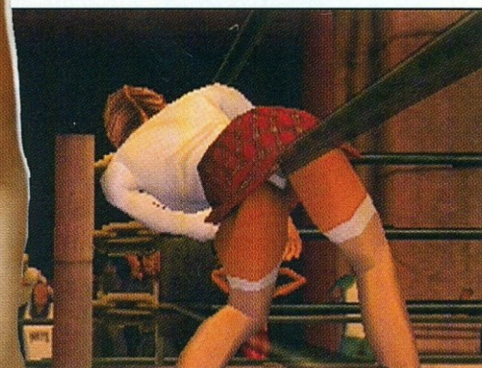
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 83 |
| HANG | 78 |
| SZAVATOSSÁG | 90 |

### ÍTÉLET
85





↗ Nem ezt hívják baráti kézszorításnak



■ **Gangbang a ringben**

# DEF JAM VENDETTA

**TÍPUS** VEREKEDŐS **KIADÓ** EA SPORTS BIG **FEJLESZTŐ** AKI CORP./EA CANADA **MEGJELENÉS** 2003.04.02. **NTSC** 2003.05.23. **PAL**

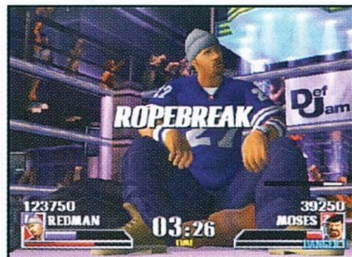
Ö römmel jelenthetem be, hogy történelmi pillanathoz érkeztünk: a Multiplay hasábjain első ízben olvashattok tesztet egy pankrációról. (Ehhez képest Amerika felfedezése nyilván kutyafüle.) No nem mintha nem találkoztunk volna még ezzel a játékstílussal, lévén a WWE licenceit birtokló THQ szinte kéthavonta lepi meg valami adaptációval a nagyérdeműt – csak úgy éreztük, hogy az errefelé amúgy sem túl széles körben kedvelt bohóckodást ráadásul nem túl ütős minőségben feldolgozó programok nem igazán érdemesek még egy rövidebb bemutatóra sem. Talán ebből fakadó előítéletemnek köszönhető, hogy előzetesen nem vártam sokat a Def Jam Vendettától sem – annak ellenére, hogy tudtam, az EA Sports BIG azért egy pár kellemes játékkal már meglepett minket. A koncepció kifejezetten érdekes: Licenc Elek hathatós segítségével számoltak egy kicsit, majd gondoltak egy nagyot – a végeredmény pedig az lett, hogy nem a WWE sztárjait, hanem a New York-i székhelyű, hip-hopban és rapben utazó Def Jam lemezcég pár ismertebb előadóját kérték fel a programban való szereplésre. A pankráció persze ebben a játékban is pankráció maradt: életszagú küzdelemre a legkevésbé sem számíthatunk – ellenben látványos, a legkülönfélébb mutatványokat és hajmeresztő mozdulatokat bemutató, nemegyszer az aljasság határán is túllépő trükkökkel élő, furábbnál furább figurákkal kell egymást rommá csépelnünk.

### Játék – szabályok nélkül

A pankráció alapvetően nem egy olyan küzdelem, amit a szabályok határoznak meg, így túl bonyolult előírásokkal nem kell számolnunk a Def Jam Vendetta esetében sem. Időkorlát nincs – a versenyzők belépnek a szorítóba, a harc elindul és innentől kezdve addig tart, amíg valamelyik fél fel nem adja a csatát. Győzni háromféleképpen lehet: az ellenfelet elsősorban kiüthetjük, a második esetben valamilyen módon két vállra fektetjük és rászámolnak (itt csak háromig, a Pin felirat jelzi a sikert), végül kényszeríthetjük a mérkőzés feladására is. Utóbbi esetben valamiféle szorító-, avagy feszítőfogásba kapjuk, az áldozat pedig egy idő után jelzi, hogy nem képes folytatni a küzdelmet (ezt a pankrációban submissionnek nevezik). Aki járatos az UFC vagy a Pride FC MMA-játékokban, annak már ismerős lehet ez a módszer, ám két dologban azért lényeges különbségek vannak az ott tapasztaltakkal szemben. Először is: ha ott sikerrel vittünk be egy ilyen fogást, akkor azonnal vége volt a küzdelemnek – nos, a DJV-ben ezt számos alkalommal (nagyjából hatszor-hétszer) muszáj lesz eljátszanunk, mert egy sikeres fogás még nem viszi le teljesen az ellenfél erejét (ennek állapotát egy külön csík, a Submission Meter jelzi). További eltérés, hogy attól függően, honnan ragadtuk meg az ellenfelet, más és más testrészét kapjuk harapófogóba és mindegyik külön életerővel rendelkezik! A program

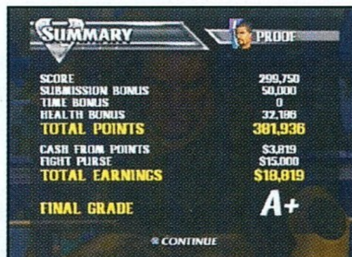
↘ Úgy döntöttem, okozok Headache-nek egy kis fejfájást














Hello srácok! Ugye ti nem hokisok vagytok?







Mindenki egyért – no de egy mindenki ellen?





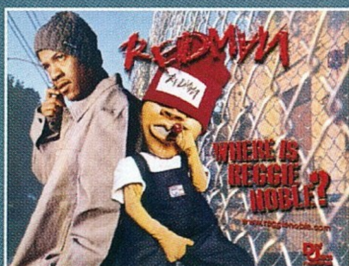
négy ilyen testtájat különböztet meg, ezek: a láb (leg), a kar (arm), a test (body) és a fej (head). Ezek ereje és ellenállóképessége versenyzőtől függően változik (mint ahogyan az ellenük indított támadások hatásfoka is), így ki kell tapasztalnunk, hogy melyik ellenfelünknek érdemes mondjuk a lábára menni, no és persze kivel. Amire még illik odafigyelni, az a tényleges életerőnk (ezzel aztán marha nagy okosságot mondtam...). Ennek skálája két részből áll: az egyik a pillanatnyilag rendelkezésre állót, míg a másik a visszanyerhető mennyiség maximumát mutatja. Amennyiben már levertek belőlünk egy adagot, de még feltölthető a dolog, akkor igyekezzünk a támadásokat elkerülni, így visszanyerhetünk némi energiát.

A Def Jam Vendetta harcrendszere némileg eltér a szokványostól és első alkalommal biztosan furcsának tűnhet. Nincsenek a klasszikus értelemben vett alapmozdulatok – a versenyzők mozgása ugyanis annyira eltér egymástól, hogy ugyanaz a gomb teljesen más mozdulatot eredményez más karakternél. Persze nagy általánosságban azért le lehet írni ezeket a mozgásokat is: alapesetben szemben áll egymással a két ellenfél, ilyenkor kétféle támadást indíthatunk, az egyik valamilyen ütés vagy a rúgás, a másik pedig az ellenfél megragadása. Attól függően, hogy az erre szolgáló gombokat milyen hosszan nyomjuk le, változik az akció típusa is (a hosszabb gombnyomás egy időigényesebb, de ugyanakkor nagyobb erejű támadást eredményez), a legerősebb ütést vagy rúgást pedig a kétféle támadásra szolgáló gombok együttes lenyomásával érhetjük el. Külön gombot kapott a klasszikusan a pankrációban alkalmazott mozgásforma, a futás. Ebből két fajtát különböztethetünk meg, az első esetben nekifutásból lerúgjuk/felütjük/ellökjük az ellenfelet, a másodiknál pedig a ring gumikötélzetének rugalmasságát kihasználva veszünk lendületet, majd eztán tesszük meg ugyanezt (illetve megléndíthetjük az ellenfelet is, aki eztán tehetetlenül rohan bele a karjainkba).

Harc közben az egyik legfontosabb tényező a szembenálló felek egymáshoz, illetve magához a szorítóhoz viszonyított testhelyzete. Amennyiben állva birkózunk egymással, tulajdonképpen egy eset lehetséges – előbb vagy utóbb, de valamelyik fél elveszti az irányítást, ekkor a másik elkapja. Az előnyben lévő ilyenkor két lehetőséggel élhet: vagy bevisz egy támadást (még mindig szemben állva a másikkal) vagy pedig hossztengelye körül megfordítja ellenfelét és így kezd akcióba. Az előbbi esetben még lehet védekezni, netán kontrázni – de ha megperdítettek, akkor erre már szinte alig van remény. A fogás utáni támadás eredménye általában egy dobással indított földre vitel lesz. Ha bővelkedik az életerőben, akkor nincs baj – a karakter hamarosan felpattan és kezdődhet elölről az egész móka, viszont, ha már nagyon csehül áll, egy rövid időre megszédül és védtelenné válik. Ilyenkor lehet bevetni a legnagyobb huncutságokat, például belelépni az arcába, befejelni a golyói közé vagy ráugrani a ring egyik sarokoszlopáról – és ilyenkor foghatjuk be a különböző szorításokba is, attól függően, hogy éppen milyen irányból ragadtuk meg. A szorítóhoz viszonyított helyzetünk már csak azért is fontos, mert a ringből ki lehet jönni és mellette verekedni, a sarokba szorított, szédült ellenfelet pedig vagy nagyon meg lehet csapni, vagy egy iszonyú nagyot lehet rajta dobni. A kötélnél álló ellenfél ellen is vannak trükkök: ha kint áll, beránthatjuk; ha bent áll, kidobhatjuk; ha pedig a szorítón kívülről támadunk, kiránthatjuk ökelmét. Mielőtt teljesen belebonyolódnék a helyzetbe, röviden summáznám a dolgot: a helytől és az ellenfél állapotától (szédült-e avagy sem) függően számos támadást hajthatunk végre, amit mindenki szépen megnézhet az oktatóvideókban. Fontos, hogy a ringen kívül nem él a két vállra fektetés lehetősége. A kötél pedig abban játszik nagy szerepet, hogyha szorítófogásba fogtuk vagy megpróbáltuk két vállra fektetni a riválist – ha a fogás alatt hozzá tud érni a kötélhez, megjelenik a „Ropebreak" felirat és el kell engednünk, miáltal azonnal kiszabadul az ölelésünkből.

Az életerő-kijelző felett látható egy vastagabb csík is – ez az ún. Momentum Meter. Ennek feltornázása az egymás után bevitt sikeres támadásokkal történhet (jobban díjazza, ha keverjük a mozdulatokat), de arra vigyázni kell, hogy ha egy ideig nem jegyzünk találatot, akkor rohamosan csökkenni kezd. Amennyiben ez a mérce magasan van, sokkal gyorsabban is nyerjük vissza az életerőnket – de elsődleges célja nem ez. Hanem az, hogy maximumra töltsük, mert ekkor egy ideig villogni kezd, és a jobb analóg kar meghúzásával „izgalmi" állapotba kerülhe-

## ISLAND DEF JAM RECORDS




A profiljából adódóan (kizárólag a hip-hop és rap zenei stílust tűzte zászlajára) elsősorban színesbőrű, afro-amerikai előadókat foglalkoztató Island Def Jam Records lemezcég 1984-ben jött létre. Alapítói Rick Rubin és Russel Simmons, utóbbi akkoriban többek között a rap műfajának egyik legendás – és azóta is létező – formációjának, a Run DMC-nek egyengette a karrierjét. A Def Jam által kiadott első single szintén a stílus egy nagy öregjének, LL Cool J-nek a nevéhez fűződik (I Need A Beat, 1984). Megfordult itt többek közt a Public Enemy és a Beastie Boys is, az évek során pedig a kiadó egyre nagyobb hírnevet szerzett magának, egyre több előadóját küszott fel a slágerlisták élmezőnyébe, így nem nagy csoda, hogy 1993-ban a Polygram felvásárolta a céget. 1998-ban rekordbevételt és mintegy 40 millió dolláros profitot termeltek, 1999-ben pedig újabb tulajdonosváltás történt: a Seagram's megvette a Polygram részvényeinek 60%-át, egy évre rá pedig a maradék 40%-ot is. A New York-i székhelyű cég központja Manhattanben található, és napjainkban a rapben utazó legismertebb kiadónak számít. Ismertebb előadóik: LL Cool J, Foxy Brown, DMX, Ludacris és Redman. Webcímük: www.defjam.com

Iszonyatos közelharc zajlik a Legtrendibb Csajszi címéért



## A SOK RÁNGATÁS JUTALMA

A sztori végigvitelét leginkább motiváló erő kétségtelenül az a lehetőség, hogy éppen aktuális barátnőnket lecserélhetjük egy újra (összesen öt lányka szerepel a játékban). Ennek működése azért nem teljesen olyan, mintha új alsógatyát vennénk – a két hölgy ugyanis nem szívbajos: egy meccsen megküzd egymással. Ha az általunk kiválasztott lánykával nyerünk, ő lesz (vagy marad) a barátnőnk, és cserébe megnyílik egy fotógaléria az új lány képeivel – egészen esztétikus, már-már egy jobb férfimagazint idéző minőségű fényképek találhatók itt az eredeti modellekről. (Személyes kedvencem a dögös Penny, de nem nagyon volt szívem lecserélni a kezdő lánykát, Dejat sem). Nem mindegyik fotósorozat nyílik meg teljesen – a maradék később pénzért természetesen megvehető (illetve, ha mind a négy karakterrel végigvittük a játékot, megkapjuk őket ingyen).





↗ És vége – az utolsót is megfektettem!



tünk (Blazin'). Amennyiben ilyenkor sikerül megragadnunk az ellenfelet és még egyszer ráránttunk a jobb karra, a karakterünk elsüti az iszonyú erejű speckó támadását. Ez olyannyira kiüti az ellenfelet, hogy hosszú időre magatehetetlenné válik és azt csinálunk vele, amit csak akarunk. A legegyszerűbb dolgunk (azaz semmi) akkor van, ha az életereje kevés volt és a „danger" felirat már villogott az elsütéskor – ez ugyanis azonnali K.O.-t eredményez és meg is nyertük a meccset. Ha nem ütöttük ki azonnal, ugorjunk rá még egy párszor, tapossuk vagy ütögessük meg, netán törjük ki kezét-lábát – amennyiben elérte a veszélyzónát az életereje, megpróbálkozhatunk egy kétvállra fektetéssel is.

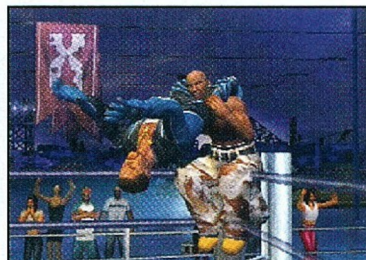
A szerkesztőségben egy-két kollegával kipróbáltattam a játékot és nem aratott osztatlan sikert ez az irányítás – állandó „edzőpartnerem", Balázs például a falra mászott tőle (mentségére legyen mondva, hogy nem nyüstölte túl sokáig). Szerintem viszont semmi baj nincs vele – sőt, amint hozzászoktam, kifejezetten kényelmesnek és logikusnak találtam. A probléma – és a nemtetszés – alapja talán abban rejlik, hogy az ember hajlamos első pillantásra egy hagyományos verekedős játékhoz hasonlítani – pedig a DJV minden, csak nem az. Sok esetben úgy tűnik, mintha semmi akadálya nem lenne az ellenfél eltalálásának vagy megragadásának, netán a védekezésnek – és mégsem sikerül, mert minden attól függ, hogy hogyan helyezkedünk el az ellenfélhez képest és milyen állapotban vagyunk. Például, ha az életerőnk kevés, szinte biztosan vesztesként kerülünk ki egy birkózásból – ilyenkor nincs más megoldás, ütni kell. Ha többen vagyunk a ringben, és ketten éppen gyűrik egymást, előfordul, hogy szemre úgy látszik, semmi akadálya nincs egy ütésnek vagy fogásnak – de csak akkor jön össze, ha éppen a megfelelő pozícióban vagyunk. Ha mondjuk az egyik játékos éppen a feje fölé emel egy másikat, akkor azt onnan nem lehet sajnos tetszés szerint lerúgni, muszáj megvárnunk, amíg a másik elvégzi a dobást. Egyszóval a rengeteg különleges trükk azzal jár együtt, hogy nagymértékben meg van kötve a kezünk. Ezt azért nem tartom sarkalatos hibának (szinte lehetetlen lenne egy olyan AI-t írni, amelyik kellőképpen reprodukálni tudja a valóságot), ugyanakkor elismerem, hogy sokszor zavaróan hatnak.

### Siker, pénz, csillogás

Az alkotók cseppet sem voltak restek és egy egészen helyre kis történetet kerekítettek a játékhoz (pontosítok: semmivel sem rosszabb, mint például egy Van Damme- filmé). A klisétől cseppet sem mentes sztori szerint egy visszavonult és lepukkant utcai harcost alakítunk, aki barátja, Manny kérésére tér vissza újból a ringbe. Barátunk súlyos tartozást halmozott fel, amit a pénzdíjas tag team (csapat) versenyek megnyerésével kíván törleszteni – ehhez kellünk partnernek. Manny hitelezője egy D-Mob nevezetű helyi gengszterfőnök (anno őmiatta vonultunk vissza), és egyúttal ő az a személy, aki kézben tartja az egész illegális Def Jam-tornát – amelynek amúgy mindmáig veretlen bajnoka. Jó gengszterfőnökhöz méltón egyáltalán nem válogat az eszközökben (ha Manny nem fizet, halott ember) – a lányokban viszont annál inkább: mostani partnere Angel, aki – mit ad Isten – éppen a mi volt barátnőnk. Angyalka – természetesen – még mindig minket szeret, ő csak az erőszaknak engedett, és epekedve várja, hogy visszajöjjön hozzánk – úgyhogy bőven van rá okunk, hogy megmogyorózzuk ezt a D-Mob gyereket.

Egyértelműen a sztori-mód adja a játék gerincét: négy (fiktív) karakter közül kell választanunk, akikkel azután meccsek hosszú során át kell győzedelmesen elhagyni a ringet, míg letaglózhatjuk D-Mobot. A mérkőzéssorozat igen ügyesen van kitalálva: a kihívók egyre keményebbek lesznek, egy pár mezei ellenfél lecsapkodása után jön egy-egy kvázi főellenfél (ők a Def Jam rapper-istálló tagjai), ha őt legyűrtük, megyünk a következő helyszínre, ahol ugyanez vár ránk, mindeközben pedig Mannyval az oldalunkon, több mérkőzésen át el kell hódítanunk a csapatbajnoki címet is. Az amúgy sem unalmas játékmenetet különböző érdekességekkel dobták fel – egy esetben például előfordul, hogy egyszerre hárman támadnak ránk, itt már minden tudásunkat latba kell vetnünk. Legyőzött ellenfeleink a többi játékmódban választhatóvá válnak (csakúgy, mint a mérkőzések helyszínei), és minden mérkőzésért pénzdíj jár. A kapott összegből pedig a meccsek között fejleszthetjük a harcosunkat, hat kategóriában. A pénzdíjat a meccseken elért pontszámból (ez az technikánk, a kombóink és az idő függvényéből áll össze) számolja ki a program – és bár egyre többet keresünk,



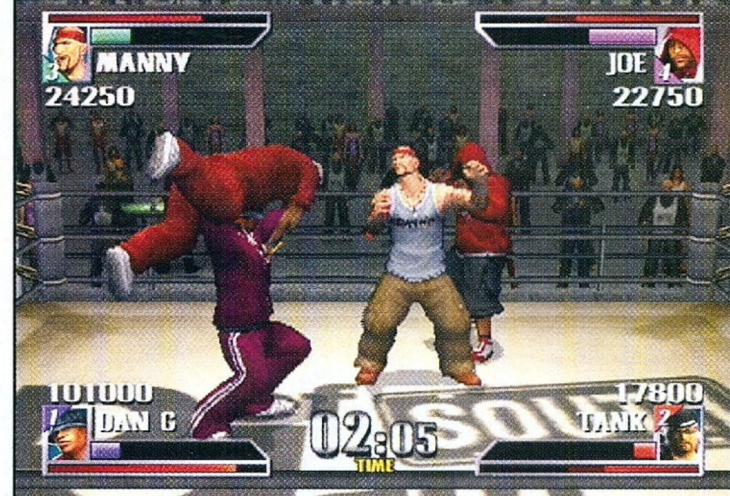



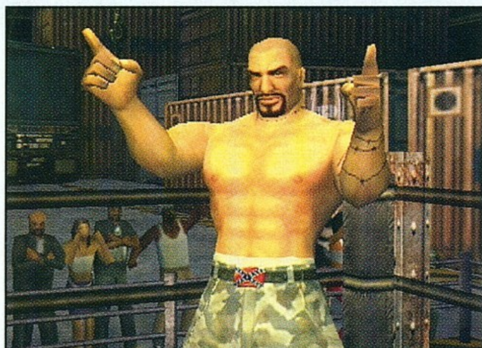






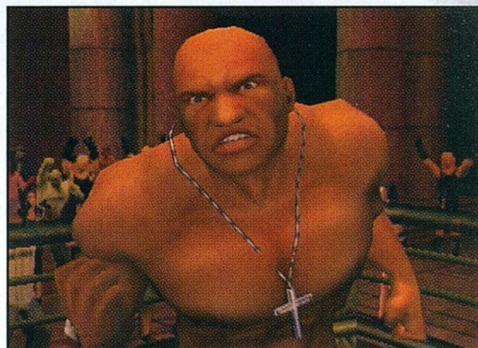
↘ A jelek szerint gondok vannak a lemezszerződés részletei körül



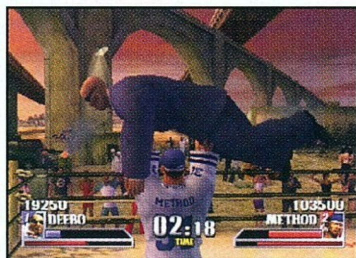

Biztos, hogy itt az ilyen övcsat a túlélés záloga?



Akárki akármit mond, ezt a képet jól elkaptam!


Ugye te is csatlakozni akarsz Jehova tanúihoz!?










ezzel együtt egyre drágábbak is a kiosztható skill-pointok. A pénzzel együtt jár a hírnév és az egyre komolyabban kinéző ruhák is (a játék végére a szakadt gettóharcosból egész vagány bajnokjelölt fabrikálódik) – sőt dögösebbnél-dögösebb barátnők is.

A sztori teljesítésével megnyitott karaktereket elindíthatjuk a szabadon konfigurálható Battle-játékmódban is. Itt négy lehetőségünk van: egy az egy, vagy mindenki mindenki elleni küzdelem, netán egy páros mérkőzés (Tag Team), esetleg a nem túl sportszerű egy mindenki elleni harc (utóbbi három játékot egy multitap segítségével akár négyen is játszhatjuk). Ha csapatban játszunk, akkor a két karakter össze is dolgozhat és nagyon komoly kombókat vihetnek be ily módon a szerencsétlen ellenfélnek. Szerintem nem egy korszakalkotó ötlet, de úgy oldották meg a karakterválasztást, hogy a gép egy névre szóló profilt hoz létre a memokártyán – és mindenki csak egy profilt választhat! Így előfordulhat, hogy mondjuk mi már teljesen kivégeztük a játékot és minden karaktert közül választhatunk, de a haverunk, aki most érkezett már nem használhatja a mi profilunkat és kénytelen beérni az alapkarakterekkel... A Battle módon kívül nem maradhatott ki a szokásos Survival sem, ahol egyesével, sorban kapjuk az ellenfeleket.

### Pontozással nyert

A Def Jam Vendetta bizonyos szempontból kevesebbet, más megvilágításból viszont jóval többet nyújt, mint a bevezetőben felhozott, „hagyományos" THQ-féle pankrációjátékok. Nincsenek például a standardra jellemző, különleges küzdelmek (RAW, Royal Rumble, Cage Match és társaik) és némileg kevesebb a választható karakterek száma is – van viszont egy nagyszerű, változatos, kellően hosszú ideig tartó sztori-mód és egy, tulajdonképpen pontosan elegendő mélységig definiálható tetszés szerinti küzdelem.

Rengeteg a választható karakter, igazi ínyencség az öt, dögös maca (Penny egyszerűen istennő!), és mindenki csak rá jellemző mozgáskultúrával rendelkezik, ami roppantmód változatossá teszi a játékot, és egyúttal arra sarkallja az embert, hogy már csak emiatt lenyomjon mindenkivel legalább egy pár menetet. Mivel mindegyik figurából több tucat mozdulat hozható elő, így a mozdulatsorok száma összesen 1500 körül jár. A szám nagyon nagy, de mindenképpen hozzá kell tenni azt is, hogy azért a harcrendszer korántsem olyan kifinomult és precíz, mint mondjuk a Dead or Alive-ban (nem feledve persze, hogy nem igazán vehető egy kalap alá a két stílus). Sajnos abban elmarad a THQ programjától, hogy itt nem alkalmazhatjuk a szorítón kívül lévő tárgyakat (pl. a székeket) fegyverként – azon egyszerű oknál fogva, hogy nincsenek. A tíz pálya interaktivitása mindössze abban merül ki, hogy a külső vaskorlátnak, illetve a szorító aljának is nekicsapdoshatjuk a tisztelt delikvenst.

A mesterséges intelligencia pont jól van belőve, a tapasztaltabbak már közepes fokozaton is játszhatnak egy-két valóban izzasztó meccset. Az animáció minősége és a grafika viszont kielégíti a mai igényeket – a nagyméretű, többnyire alaposan kidolgozott figurák küzdelme látványos és sok fázisból áll, sőt a közönséget sem csupán papírmasé figurák, hanem egyszerűbb 3D-s modellek alkotják. A látványvilággal kapcsolatban kisebb kivetnivalóim vannak csupán: egyes helyszínek (főleg az első pár pálya) már túlságosan egyszerűek, itt-ott nyugodtan elfért volna még némi díszítőelem, és közelről némely karakter szögletesnek tűnik. Az is kicsit furcsán veszi ki magát, hogy mondjuk a Scarface nevű figura fején rajtamarad a kalapja miközben éppen egy kétméteres ívet ír le a levegőben mert kivágtam a ringből, vagy egy másik alak ép napszemüvegben fejelget végig egy nyolcperces menetet. Ám mindez csak kukacoskodás – az összkép kétségkívül jó. A hangokkal kapcsolatban szó nem érheti a ház elejét, talán csak annyi, hogy nincsen kommentár, pusztán a közönségből hallatszik néha szórványos bekiabálás (igaz, egy teljesen underground versenyre nem vonul ki egyik tévécsatorna sem...). Minden emberünk más dumával jön a bevonulásnál, mást üvölt, ha elsütjük a speckóját, és eltérő módon isteníti magát, ha győz. A szinkronszínészek kiválóan végezték a dolgukat: fehér ember számára szinte érthetetlen kiejtéssel előadott szlenget használnak, amitől ugyan a jó öreg Shakespeare biztosan újra forog a földben, hogy valahol Ausztráliában bukkan elő– viszont ide tökéletesen klappol.

A fejlesztők becsületére váljék, hogy a licencelést komolyan vették– a negyvennégy (!) karakter között 12 Def Jam előadó szerepel. Az egyes helyszínek, mint a raktár, a night-club az elhagyott katedrális vagy a híd alatti grund egészen érdekes atmoszférát kölcsönöznek a játéknak, amit kiválóan támogat a zene is, amelyet – magától értetődően – jórészt a Def Jam Records kínálatából mixeltek össze (a korongon tizennyolc audio track található). A valóságban is létező karakterek a saját hangjukon beszélnek, az animációjuk megalkotásakor pedig figyelembe vették azok mozgáskultúráját. Mindezek együttesen – még így virtuálisan, a tévé képernyőjén keresztül is – valamennyit azért visszaadnak abból a jellegzetesen mocskos, nagyvárosi, erőszak, pénz és hatalom uralta világból, amelyről ezek a srácok mesélnek.

A játéknak persze megvannak a maga hibái (az irányítási gondok, csak négy karakterrel játszhatjuk végig) – de egy dolog tuti: ennek a játéknak hangulata van. A szívem mélyén nem vagyok elkötelezett híve sem az itt szereplő csókák zenei produkciójának, sem a pankrációnak, ennek ellenére nagy kedvvel játszottam végig a DJV-t. Azt is tudtam, hogy ami éppen zajlik a képernyőn, az egy észtveszejtő marhaság, ilyen mozdulatok és dobások a valóságban nem létezhetnek, mégis felszisszentettem, amikor a játékosom két méter magasból leugorva bikából szétfejelte az ellenfél golyóit. (No igen – a programból kétségkívül árad az erőszak, de valahogyan olyan formában, hogy mégsem tudja komolyan venni az ember.) A Def Jam Vendetta egyetlen szempontból sem korszakalkotó játék, ám ugyanakkor azt is érezni rajta, hogy minden részletére odafigyeltek. Egyedül, és haverokkal játszva is élvezetes szórakozás (már ha nem egy Tekkent vár tőle az ember) – jó szívvel ajánlom tehát mindenkinek, akit egy kicsit is vonz az efféle könnyed és látványos küzdelem.

Kozi
kozi@ipma.hu

**MELLETTE**
- A lányok, leginkább Penny
- Rengeteg eltérő stílusú versenyző
- Nagyszerű sztori-mód

**ELLENE**
- A harcrendszerrel vannak gondok
- Csak négy karakterrel játszható a sztori-mód
- Az arénák némelyike szegényes

**PEREPUTTY**
- Def Jam Vendetta *Electronic Arts*
- Pride FC *THQ*
- WWE Smackdown! *THQ*

4 játékos NTSC www.defjamvendetta.com SZTEREÓ

**ÖSSZETEVŐK**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 84 |
| HANG | 85 |
| SZAVATOSSÁG | 72 |

**ÍTÉLET**
**86**













↗ Egyesek nem akarják észrevenni a megkülönböztető jelzést

Éjszaka, amikor az utcák elnéptelenednek, s már csak a plakátragasztók, a „még egy utolsó" sörre vágyó aranyifjak, meg egy-két éjszakai pillangó lézeng a nagyvárosban, gyakori jelenség, hogy a piros lámpánál megáll két autó, a vezetőik összenéznek, s a hirtelen felbődülő motorokból már tudni lehet, hogy egy hullámhosszon jár az agyuk. A piros-sárga jelzéskor fülsüketítően megcsikordulnak a gumik (a környéken lakók legnagyobb örömére), s ádáz verseny veszi kezdetét a következő piros lámpáig – netán peches esetben a következő rendőrig. (Már legalábbis a rendőr pechére, de az náluk nyilván szakmai ártalom, ha alkalmasint elütik őket.) Amikor az átlagember ilyet lát, csak magában hümmög: „Nédd má' a vadbarmot: csak mert egy BMW-je van, már azt gondolja magáról, hogy ő a Schumacher". Ez teljesen normális emberi reakció, lévén az átlagembernek nincs BMW-je. Azonban önmagunknak hazudni fölösleges: egy bivalyerős autóban, egy teljesen kihalt négysávos úton alighanem mindenki önfeledt késztetést érez arra, hogy ha csak pár száz méter erejéig is, de tövig nyomja a gázt. (Habár így van ez egy szakadt Ladában is, de azzal városban is szabályos...)

A Midnight Club első része e nemes sport, az illegális városi autóversenyek kedvelőinek készült nem is olyan rég (2000 végén). A játékban egy unatkozó New York-i taxis szerepében csatlakozhattunk a közutak rémeihez – nevezetesen a Midnight Clubhoz. Ha tudtuk tartani a tempót a klubtagokkal, a társaság egyre megbecsültebb tagjaként komolyabb nehézfiúk is kiálltak ellenünk, s végül Európába is átruccanhattunk, hogy a londoni közúti zsaruknak okozzunk heveny idegösszeomlást.

A játékot fejlesztő Angel Studios már jól tudta, milyennek is kell lennie egy valósághűen lemodellezett városnak, hiszen 1999-ben Chicago forgalmas utcáira invitálta a vadulni kívánó játékosokat a PC-s Midtown Madnessben. Miután a cég szakított a Microsofttal, a Rockstar Gameshez igazolt át, hogy ezt a hagyományt továbbápolja a Midnight Clubbal. Az együttműködés nyilván olyan jól sikerült, hogy tavaly év végén be is olvadtak a Take 2 által birtokolt birodalomba. Immár mint Rockstar San Diego fejlesztették a folytatást, melyben Chicago, New York, és London után ezúttal Los Angeles, Párizs, és Tokió került terítékre.

### Ki, ha én nem?

A dolgok menete nagyjából ugyanaz maradt, mint a játék előző részében. „Kívülállóként" érkezünk a városokba, s a vagányok elismerését csakis a legvadabb vezetési stílusunkat prezentálva nyerhetjük el. Nem elhanyagolható szempont, hogy a legyőzötteknek nemcsak a gratulációit kell fogadnunk, hanem a járgányukat is. Eleinte mindig versenytársak után kell néznünk: a lehetséges fazonokat apró nyilacskák mutatják a radarunkon (illetve a behívható térképen). Amikor végre ráakadunk egy hozzánk hasonlatos eszelősre, egy villantással tudathatjuk a szándékunkat (bal kattintás az analóg karon a fényszóró), mire az illető először is leteszteli, hogy egyáltalán méltóak vagyunk-e a figyelmére. Követnünk kell tehát szorosan – ami egyébként még annyira nem nehéz – s így végül elvezet minket a bandájához. Ekkor kezdődnek aztán a valódi versenyek, amelyek általában nagyon ki vannak számítva, és szemlátomást a közúti forgalmat is úgy irányították a pályatervezők, hogy nemritkán hajmeresztő mutatványokat kelljen végrehajtanunk. A többszáz méteres ugratások a forgalom felett idővel már rutinná válnak, mint ahogyan az is, hogy miként lehet egy kikanyarodó kamion platója alatt átsuhanni, vagy hogy melyik üvegajtón áthajtva lehet egy egész háztömb megkerülését mellőzni. Hogy ez utóbbi csalás? Hát persze hogy az. De hát ki mondta, hogy vannak szabályok? Aki ilyet feltételez,

■ **Ahol csak 200 fölött kapsz klubtagságit**

# MIDNIGHT CLUB II

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ TAKE 2 FEJLESZTŐ ROCKSTAR SAN DIEGO MEGJELENÉS 2003.04.09. NTSC 2003.05.02. PAL



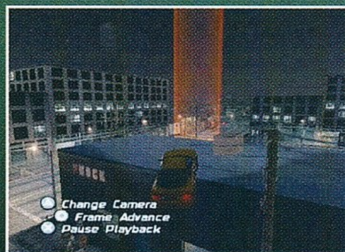






A közvilágítás átmenetileg szünetel







Ez az oszlop most életeket mentett – sajnos...







annak nyilván elkerülte a figyelmét, hogy Grand Theft Auto is a Take 2 szárnyai alól került ki.

Bizony nem kell törődni semmivel és senkivel – beleértve a békés mazsolákat sem. A címmel ellentétben nem is annyira éjszakaiak a versenyek, hiszen viszonylag sok járgányt kell kerülgetni, s a járdákra felhajtva a cserbenhagyásos gázolás tényállása is gyakran megállapítható. Van is, aki megállapítsa, hiszen a rendőri aktivitás sem csekély. Nem elég tehát a többieket előzgetni, de még a piros-kék villogók is állandóan zavarják a játékost. Meglehetősen bosszantó, amikor egy idióta zsernyák köp a levesünkbe, s nem enged minket befordulni az ideális útvonalra.

A csoportos Checkpoint versenyeknél már messziről látni, mely pontokon kell áthaladni, köszönhetően annak, hogy a megfelelő helyeken kék sugarak szöknek a magasba (a térképen pedig kék pöttyök láthatóak). Amennyiben az útvonal rögzítve van, úgy a sugarak közepén forgó nyilak egyben azt is jelzik, merre van a legközelebbi ellenőrzési pont. Ez azonban nem mindig jellemző a játék „karrierista" módjára, lévén pont az a poénja az utcai versenyeknek, hogy sokat számít a jó helyismeret, és a versenyző a lehető legideálisabb útvonalat kísérletezze ki valamennyi pont érintésével. Többnyire tehát nincs megadva, milyen útvonalon kell haladni, s csak az a lényeg, hogy mindegyik ponton áthaladva elsőként jussunk a célba (sárgával van jelölve).

### Meg vagy húzatva!

Újdonság a szélárnyékkijelző, mely azt hivatott mutatni, hogy mennyire „húzathatjuk" magunkat az előttünk haladóval. A játéktermi tempó miatt eme újítás szerepe látszólag elsikkad, hiszen a kereszteződésekben még a forgalmat is kerülgetni kell, nem is beszélve arról, hogy az abszolút nem biztos, hogy az előttünk haladó az általunk jónak ítélt útvonalon fog haladni. Viszont pontosan a játéktermi szabályok miatt mégis remek móka, mert amennyiben a kijelző pirosan villog, nitro felhasználása nélkül kapcsolhatunk eszelős sebességre az R2-t lenyomva. A nagymenőket gyakran csak a célegyenesben lehet megverni, ahol szinte nélkülözhetetlenné válik ez a technika. Ezzel kapcsolatos, hogy kicsit a C64-es Street Rodra emlékezteti az embert a képernyő alján lévő visszapillantó tükör, hiszen abban csupán a minket követő versenytársaink, illetve a rendőrök fényszórója látszik. A puritán megvalósítás azonban most nem csak a diplomatikus megfogalmazás miatt „funkcionális", merthogy az ellenfeleink ugyanúgy élnek a szélárnyékos technikával, mint mi, s így mindig pontosan tudhatjuk, mikor kéne valakit lerázni.

Az alkotók annyiban hűek maradtak önmagukhoz, hogy autók licencelésére egy lyukas garast sem költöttek, de ettől függetlenül olyan ütős sportautók ellen állhatunk ki, hogy mindenfajta típusjelzés nélkül is gusztusunk támad vezetni őket. Sok poligont nem használtak fel a megalkotásukhoz, mégis meglepően pofás az alakjuk, és remek a fényezésük. Már volt szó róla, hogy ahhoz, hogy egy új verdába beülhessünk, előbb persze el is kell nyernünk a tulajdonosától. Szó se róla, addig tovább sem mehetünk, amíg a birtokunkba nem kerülnek, s nyilván nem véletlen, hogy a versenyek után automatikusan rákérdez a játék, hogy az új autóba akarunk-e átülni. Naná, hogy igen – elvégre a megvert versenyzők számával egyenes arányban növekedik a sebesség, és persze a kihívás is. Ha pedig növekszik a követelmény, mindenképpen új kocsi szükséges, mert fejlesztgetni még csak minimális mértékben sem lehet a járgányokat – ez nem egy Gran Turismo, vagy hogy az iméntí példával éljek, még csak nem is egy Street Rod. Az egyetlen dolog, amin módosíthatunk, az az autó színe. Teljesen fix a járgányok valamennyi képessége, amiből szám szerint négy van: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség és a rendelkezésre álló nitro. Az extra sebességet (és lángoló kipufogókat) biztosító nitroból minimum egy jár mindegyik kocsihoz, jóllehet – a kocsikhoz hasonlatosan – előbb ezt is meg kell nyerni. Ugyanígy megnyerhető a Burnout, vagyis a gumiégetés technikája is, mely a rajtnál jön jól igazán. Behúzva a kéziféket, majd kipörgetve a meghajtott kereket nemcsak jókora füstöt generálhatunk, hanem olyan sebességgel lőhetünk ki, hogy egyes hátsókerék-meghajtású autók eleje még fel is emelkedik. Újdonság az előző részhez képest, hogy ezúttal motoros bandákkal is megmérkőzhetünk, s ennek eredményeként aztán átválthatunk két kerékre is.

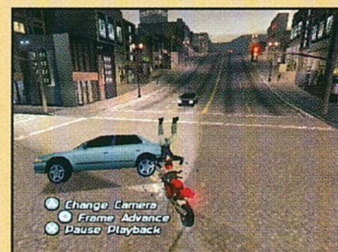
A remek sportautókat csúnyán össze lehet törni, de a játéktermi érzést azért meghagyták annyiban, hogy totálkár esetén azonnal új autót kapunk, s amúgy meg nagyon durva dolgokat kell művelnünk a komoly sérülésekhez. Egy-egy lámpaoszlop elsodrásával például remek tűzijátékokat rögtönözhetünk (ahogy szétrobban a lámpatest), de az autókon még csak karcolások sem nagyon keletkeznek. Inkább a terep az, ami alaposan megsínyli a versenyzők vezetési habitusát. A városok ripityára törhetők, s nemcsak a főhősünk és a társai által – a zsaruk is szépen csatlakoznak a romboló munkához. Vicces jelenet volt, amikor áthajtottam egy benzinkút beállóján, s eközben a szemből érkező fánkzabáló annyira buzgó volt, hogy



Az éjszaka szokásos kérdése: ki viszi el a babát?

## NINCS KI A NÉGY KEREKE

A Midnight Ckub II-ben immáron versenyezhetünk motorok ellen is, amiben az a macerás, hogy nekik nincs szélárnyékuk, s nem elég, hogy ezzel kilövik az egyik leghatékonyabb trükkünket, még ráadásul mozgékonyabban is közlekednek a forgalom sűrűjében – ugyebár a bedugult autópályákon is csak a motorosok tudnak zavartalanul haladni. Persze a motorozásnak is megvannak az árnyoldalai. Ha nem riadunk vissza a lovagiatlan eszközöktől – márpedig miért is tennénk ilyet?–, akkor az előzni szándékozó motorost szépen oldalba koccintjuk, és máris bucskázik át a motorháztetőn. Ugyanezen előnyöket és hátrányokat aztán a saját bőrünkön tapasztalhatjuk, amikor magunk pattanunk nyeregbe: nagyon jól kell manőverezni ahhoz, hogy ki tudjuk használni a szűk rések nyújtotta lehetőségeket. Nitro a motorokhoz nem jár, ugyanakkor érdemes megtanulnunk a súlypontáthelyezés mikéntjét (L1-gyel), mert előrehajolva csökkenthetjük a légellenállást, oldalvást helyezkedve jobban bedönthetünk, hátradőlve pedig gizdáskodhatunk némi egykerekezéssel.



# EASY RIDER



Néha nem túl jók a kilátások két keréken...



...de azért vannak előnyei is








a benzinkutat elsodorva próbált megállásra kényszeríteni – mire a robbanástól átrepült fölöttem...

## Zúzós játék

Tovább fokozták az élményt a versenyválaszték tekintetében is, amiből a legfontosabb, hogy immár online játékot is beépítettek. Minthogy e cikk írásakor még nem jött ki az európai Network Adaptor, sajnos ezt nem tudtuk kipróbálni, de a tengerentúlról arról is csak jókat lehet hallani. Elképzelésünk egyébként van valamennyire a témáról, mert ott is ugyanazok a játékmódok állnak rendelkezésre, mint az Arcade módnál. (Csak hát utóbbinál maximum két játékos – és nem nyolc – versenyezhet, osztott képernyő igénybevételével.)

Az Arcade módban öt különböző játékmód közül választhatunk, amelyeknél autót magunk szelektálhatunk, valamint a pálya adottságait (időjárás, napszak stb.) is rugalmasan alakíthatjuk.

No de lássuk, mik is lennének azok a játékmódok! Említettem már, hogy a városokban rengeteg átjárót, levágást lehet felfedezni, épp csak tudni kell, melyik kirakaton vagy ablakon kell „bekopogtatni". Ennek megtanulásához külön városnéző üzemmód lett rendszeresítve: a Cruise opcióval addig furikázhatunk, ameddig csak akarunk. Ha valamelyik karrier verseny különösen megnyerte a tetszésünket, ezek újrajátszására is van lehetőség, s megadhatjuk, hogy kit akarunk ismét kihívni Career-módból, s ellene melyik epizódot akarjuk újra átélni – erről szól a Career opció. Ezenkívül vannak olyan versenyek is, amiket csakis az Arcade módban találunk meg. A Circuit típusnál kör alakban lesznek elhelyezve az ellenőrzési pontok, s többkörös versenyt rendezhetünk, mondjuk a Beverly Hillsen. Mindegyik városban van néhány ilyen pálya, de ha azokat kevésnek találnánk, kreálhatunk sajátot is, ugyanis mellékelték a játékhoz egy Race Editort. Az azzal kialakított pályák szintén az Arcade módban választhatók. Végül van a Battle mód, s azon belül kétfajta lehetőség. Egy hagyományos Capture the Flag (szerezd meg a zászlót) mód, aminek egyedüli érdekessége, hogy nemcsak elvehetik, hanem falnak hajtáskor el is lehet ejteni a zászlót, valamint egy Detonate mód, ahol zászló helyett detonátor „kézbesítésével", s így a többiek felrobbantásával lehet pontokat gyűjteni. A zászlóval ellentétben a detonátort nem lehet csak úgy elvenni, hanem meg kell semmisíteni a hordozóját, mielőtt még célba érhetne. Ennek megfelelően nagyobb szerepet kap a sérülés kijelzője, valamint az autók fel lesznek fegyverezve. Mi több, a Battle-típusú meneteknél felvehető cuccok is megjelennek, így például szedhetünk fel extra Nitrot, láthatatlanná válhatunk, vagy épp elektromos árammal béníthatjuk az utunkba kerülőket.

## Felpörgetve

Mint látható, rendesen elkényeztettek minket üzemmódokkal, s ugyanez elmondható a játék egyéb szolgáltatásairól is. A humánus Restart opció által azonnal – vagyis mindenfajta töltögetés nélkül – mindig újra kezdhetjük az elrontott menetet, akár a karrier módban is. Ezáltal a mesterséges intelligencia nagyszerűségéről is megbizonyosodhatunk, lévén az ellenfelek nem olyan robotok, amik előre lefixált útvonalon, mindig ugyanabban a stílusban haladnak: valahányszor újraindítunk egy menetet, mindig másképp alakul a verseny. Kiválthépp észrevehető ez a motoros bandáknál, hiszen megesik, hogy már az első kanyarban átbukfencezik a társaság fele egy autón, ugyanakkor egy újraindítás után meg mindegyikük sérőből megoldja a dolgot. Mindemellett ők sem hazudtolják meg a játék arcade mivoltát: senki sem érezheti magát legyőzhetetlen bajnoknak, de a kezdőkkel sem éreztet olyasmit a játék, hogy semmi keresnivalójuk a volán mögött. Magyarán sosem tudunk olyan királyul menni, hogy ne legyen legalább egy üldöző a nyomunkban, ugyanakkor ha telibe trafálunk valamit vagy valakit, az még nem jelenti azt, hogy feltétlenül elvesztettük a menetet – alkalmazkodnak hozzánk a gép irányította ellenfelek.

Maximum a játék hangzása (az egyszerű motorhangok, az átlagzenék, valamint a sok duma a versenyzők között), ami kissé kaotikus képet mutat, de amúgy a játék nagyon egyben van. Az autók fényszóróin kívül a rendőrség helikopterei is megvilágítják a terepet, esőben fénylik az aszfalt, szikrát vetnek a falhoz súrlódó autók, s minden egyes másodpercben több tucat egyéb effektusról gondoskodik az engine. A megrongálható terep teljesen olyan színvonalú, mint mondjuk a GTA: Vice Cityben, ami vonatkozik az olyan, Rockstar Gamesre jellemző adalékokra is, mint a félreugrálni igyekvő, ámde mégis elgázolható emberek, vagy az elsodorható limlomok és tűzcsapok. Ennek tetejében a sebesség iszonyatos, és ködösítés is csak annyi van, amennyit a jó ízlés – és nem holmi technikai gond – diktál.

Mindenek felett pedig: az irányítás nagyon klassz! Észrevehetően kiütközik a járgányok közti különbség, de ez nem jelenti azt, hogy egyik vagy másik használhatatlan lenne. A fizika olyan, mintha a valóság reprodukálására törekedtek volna (például a felázott aszfalton jobban csúszik a gumi), épp csak az autók teherbírása és teljesítménye rugaszkodik el annyira a valódi világtól, mint amennyire maguk az autók a talajtól. Olyan érzésünk lehet, mintha a GTA világában versenyeznénk, de eszelősen felturbózott kocsikkal. Egy ilyen száguldást pedig egy igazi versenyőrült sem hagyhat ki.



V.Z.
vzoli@ipma.hu

## FIGYELEM: ÚTÉPÍTÉS!

A Race Editornál tulajdonképpen nem pályát szerkesztünk, hanem csak az ellenőrzési pontokat rakhatjuk le, ráadásul azokat is csak adott helyeken. Ez egy kicsit elszomorító, de azért így is nagyszerű móka. A Race Options almenüben a verseny körülményeit is megadhatjuk (napszak, időjárás, a pontok sorrendjének fontossága, határidők, autó és gyalogosforgalom), így tehát később, amikor az Arcade módnál választjuk ki a kreálmányunkat, azok a paraméterek lesznek az alapértelmezettek.




## MELLETTE

- Fantasztikus hangulatú, kiélezett versenyek
- Hatalmas városok, rengeteg levágással
- Tökéletes irányíthatóság, és motorozni is lehet

## ELLENE

- A pályaépítő kissé kezdetleges
- A soundtrack nem valami nagy szám

## PEREPUTTY

- GTA: Vice City – *Take 2 Interactive*
- Midnight Club II – *Take 2 Interactive*
- Smuggler's Run 2 – *Take 2 Interactive*

## ÖSSZETEVŐK

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 82 |
| HANG | 70 |
| SZAVATOSSÁG | 92 |

## ÍTÉLET

89

1-8 játékos NTSC www.midnightclub2.com DOLBY PRO LOGIC II

Splinter Cell 10990,-
Rayman 3 9990,-
Alone in the Dark 5990,-
Dark Angel 8990,-
Mortal Kombat Deadly Alliance 10990,-
The Sims 8490,-

| | |
|---|---|
| NBA 2 Night | 3490 |
| Ridge Racer V | 3490 |
| Prisoner of War | 5990 |
| Jet Ion GP | 3490 |
| Time Splitters | 2990 |
| The Sum of all Fears | 4990 |
| Burnout 2 | 7990 |
| Driving Emotion | 3490 |
| 18 Wheeler | 3990 |
| X-Squad | 2490 |
| WRC II | 9990 |
| WRC | 3490 |
| Warriors of M&M | 2990 |
| Rally Fusion | 7990 |
| Toca Race Driver | 7990 |
| FIFA 2001 | 2990 |
| Portal Runner | 2990 |
| Project Eden | 2990 |
| Robotech Battlecry | 7990 |

Gran Turismo 3 4990,-
LotR: The Two Towers 9990,-
The Getaway 9990,-
Pro Evo Soccer 2 8990,-
Devil May Cry 2 13990,-
Formula One 2002 6990,-
Metal Gear Solid 2 Subs. 10990,-
Monsters Inc. 3990,-

007 Agent Under Fire 5990,-
FIFA 2003 10990,-
Primal 9990,-
Shox 9990,-
Ferrari F355 Challenge 5990,-
Defender 8990,-
ISS 3 10990,-
Enter the Matrix Hívj!!!

Turok Evolution 4990,-
Tekken 4 9990,-
Mark of Kri 10990,-
Riding Spirits 7990,-
This is Football 2003 5990,-
State of Emergency 6990,-
Virtua Cop 3990,-
Wild Arms 3 7990,-

## GameCube gép +1 ajándék játék akcióban: Hívj!

Resident Evil 8990,-
Resident Evil Zero 14990,-
Metroid Prime 14990,-
Zelda The Wind Waker 15490,-
Harry Potter 2 8990,-

Wave Race Blue Storm 4990,-
Eternal Darkness 8990,-
ISS 2 4990,-
Luigi's Mansion 4990,-
SW Rogue Leader 7990,-

PS2 árzuhanás! Hívj!!! Ajándék játék!

Xbox alapgép 2 játékkal! 54990,-!!!

GameBoy SP 32990,-

## GameBoy Advance +1 ajándék játék: 24990,-

| | |
|---|---|
| PSOne/PS2 NTSC kábel | 1490 |
| PSOne gamepad | 1490 |
| PSOne DualShock gamepad | 3990 |
| PSOne memória kártya | 1490 |
| PS2 8M memo eredeti SONY | 7990 |
| PS2 DualShock gamepad | 3990 |
| Dreamcast rezgő | 490 |
| Dreamcast játékok egységesen | 1990 |
| X-Box játékok egységesen | 7990 |

## Expressz szervíz!

Csomagküldő szolgálat!
Viszonteladókat kiszolgálunk!
Új üzletet nyitó viszonteladóink részére árkedvezmény, szakmai tanácsadás!

**Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.**
**Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16**
E-mail: attila@gamecity.hu gameattila@chello.hu a.szanto@chello.hu




↗ Lézeres szaruhártya-korrekció, ingyen. Jelentkezni: Dr. Gigannál













■ **Mese az emberiség sárba tiprásáról**

# GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

**TÍPUS** VEREKEDŐS **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** PIPEWORKS SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2003.04.17. **NTSC**

Ha Magyarországon odamész egy emberhez és lágyan azt suttogod a fülébe: „Godzilla", három lehetőséged van. Az első esetben elküld a francba, a másodikban ugyanezt teszi, de még ráadásul rád is ver, a harmadik – ideális – reakció pedig az, hogy tudja miről van szó és már mondja is, hogy „Jaja t'om, az a marha nagy gyik, amelyik lezúz mindent!". Pedig a valóság ennél kissé bonyolultabb: a Tomoyuki Tanaka által megálmodott óriásszörny – szó szerint – lassan ötvenedik életévét tapossa (1954-ben pattant ki az első Godzilla-film ötletgazdájának fejéből), és se szeri, se száma a főszereplésével készült – és manapság is készülő – filmeknek, amelyek szülőhazájában (Japánban) és az USA-ban lelkes rajongótábort tudhatnak magukénak. Nem is csoda, hogy időnként a konzolják felségterületére is bemerészkedik – bár legyünk őszinték, az eddigi próbálkozásai nem hagytak kitörölhetetlen nyomot a videójátékok történetében. A Pipeworks Godzilla: Destroy All Monsters Melee című programja egy hasonló című filmen alapszik és GameCube-ra már tavaly novemberben megjelent, mind az USA-ban, mind Európában. Az Xbox-változat – melynek apropóján született ez a cikk is – megjelenése idén áprilisig váratott magára, de a hosszabb várakozási idő jelen esetben némi pluszt is hozott az eredetihez képest.

A sztori igen idétlen, mentségére szolgáljon, hogy sokkal többet nem is lehet tőle elvárni, és nem is erre épít a játék. Godzilla és a többi óriásszörny biztos helyen, a Monster Islanden vannak bebörtönözve és naphosszat békésen strandröplabdáznak (ez nem biztos, lehet, hogy félreértettem... ). Egy nap azonban megérkeznek a Vortaak névre hallgató idegenek, akik természetesen nem turistaútnak tekintik a földi kiruccanást: ha erre járnak, már le is akarják rögtön igázni. Mosolyogva átveszik Monster Island védőberendezései felett az irányítást, majd pajkosan közlik a földlakókkal, hogy kiengedték a cuki kis brigádot, amelynek minden egyes tagja az ő agykontroll-sugaraik hatása, és egyúttal az irányításuk alatt áll. A menekülés reménytelen – kivéve, ha az egyik szörny önálló akarata nem veti le az idegen béklyót. Ebben az esetben viszont egyedül kell felvennie a harcot többi óriással...



### Tapossa laposra!

A játék szabályai pofonegyszerűek. Adott két hatalmas óriásszörny, amelyek egy titáni és persze a science-fictionbe hajló, jobbára test a test elleni küzdelem keretében eldöntik, hogy melyikük a király gyerek. Az, hogy eközben a küzdőtérül szolgáló, zsúfolt világvárosokban mi történik, (majdnem) teljesen mellékes, a százméteres óriásokat különösebben nem zavarja az emberiség tevékenysége. A bunyó sem sokkal bonyolultabb. A szörnyek alapból tudnak sétálgatni, futni, ütni és rúgni, felkapni az ellenfelet (vagy egy tárgyat, bár esetükben inkább kézenfekvőbb az „objektum" definíció), távolsági támadást indítani, egyféle speciális mozdulatot bevetni és persze

↘ Hoppá – ki fog törni a kamera!





↗ Ők hárman jobban rendbe tették Londont, mint a Luftwaffe












↗ Na, ezen a pankráció-előadáson nem sok néző maradna élve...

védekezni. A mozgással különösebb problémánk nem lesz, de két dolgot meg kell szoknunk: az első, hogy ezek a lények nagy és súlyos darabok, korántsem mozognak és fordulnak olyan játszi könnyedséggel, mint mondjuk egy átlag verekedős játék karakterei. A másik pedig az, hogy a terepet általában magas lakóházak és gyárak, netán felhőkarcolók alkotják, az emberi léptékkel készült városok utcáit pedig természetesen nem arra tervezték, hogy ilyen méretes legények kolbászoljanak rajta. Így az emberi építmények nagyon sokszor zavarni fognak a közlekedésben, sőt lesz olyan út, ahová egész egyszerűen be sem férünk. Legalábbis eleinte – egy pár perces, intenzív adok-kapok után ugyanis a városkép leginkább a Góbi sivatagra fog hasonlítani... Az ütésekről, rúgásokról sok mondanivalóm nincs, pusztán annyit jegyeznék meg, hogy mindegyik karakternek – kismértékben ugyan –, de eltérő az ütéstávolsága. Kétféle támadást különböztethetünk meg, az egyik típus a tompább, zúzó, a másik pengével vagy karommal elvégzett vágó (karaktere válogatja, hogy ki melyikre érzékenyebb). Az előhozható kombók egyszerűek, mindössze két-három gomb meghatározott sorrendben történő lenyomásáról van szó.

Amennyiben sikerült megragadni egy ellenfelünket (ehhez természetesen a megfelelő távolságban kell állnunk tőle és pontosan is kell időzítenünk), akkor az egy pár másodpercig tehetetlenül vergődik a karjainkban. Ekkor háromféle dolgot kezdhetünk vele, melyből kettő egy minden lénynél különböző támadásforma, a harmadik pedig hogy lóbálunk rajta egy jóízűt és elhajítjuk párszáz méterre. Az életerő szempontjából a különbség pusztán látványbéli, a sebzés mértéke mindegyik esetben közel egyforma – az igazi eltérést itt az jelenti, hogy a valamilyen módon megcsapott áldozat tőlünk milyen távolságban ér földet (attól függően kell sakkoznunk a mozdulatokkal, hogy a következő lépésben milyen támadást kívánunk indítani, távolságit, avagy sem). Ez a fajta alaptámadás egyébként a leghatékonyabb, így okozhatjuk a legnagyobb mértékű sérülést. Felragadni nem csak az ellenfelet lehet, hanem a különböző méretű objektumokat is. Ez lehet egy szikla, egy ház, vagy egy hajó – teljesen mindegy, a lényeg, hogy a felkapható cuccokat a program villogó piros színnel jelzi. A felkapott csomagot aztán hozzávághatjuk az ellenfelünkhöz (persze ha a repülő ajándéknak nem állja semmi sem az útját), nagyon kellemes mértékű életerő-leszívást produkálva. A bökkenő egyedül ott van, hogy ez a mozdulatsor elég időigényes (valamint felcuccolva még nehézkesebben mozgunk), és ha az elvégzése közben bekapunk valamilyen támadást, akkor a sérülésünk mellett a lövedéket is buktuk (méghozzá örökre, a földre esett cucc ugyanis összeomlik).

A távolsági támadás lehet egy lézersugár, tűzgolyó, valamilyen különleges lehellet, vagy akár egy orkán erejű üvöltés. A hatótávolsága elég nagy (szinte mindegyik karakternél ugyanakkora), de a tereptárgyak útját állhatják és az általa lecsapolt életerőmennyiség is viszonylag kevés – ennek ellenére sűrűn kell alkalmaznunk. Ez kétféle módon történhet, lőhetünk lövedékeket (valamivel rövidebb távra) és sugarat, az erre szolgáló gomb nyomkodásával, illetve hosszabb ideig tartó nyomva tartásával. Utóbbi esetben értelemszerűen csak addig tölthetjük fel a sugarat, amíg el nem engedjük a gombot (illetve el nem éri a mércén a maximumot), a kilőtt sugár irányát pedig a jobb analóg karral állíthatjuk be. Mivel gyors távolsági támadásokat is előhozhatunk, ez kiválóan alkalmazható, ha éppen hozzánk akarnak vágni valamit, de szeretnénk azt megakadályozni. Lényünknek az életerő csík alatt látható másik métere az energiáját hivatott mutatni, a távolsági támadás ebből fogyaszt, és – ha éppen nem használunk belőle – automatikusan visszatöltődik. A tényleges harc viszonylag lassú, bár kétségkívül jól érzékelteti, hogy milyen méretű lények küzdenek egymással.

### A véletlen közbeszól

A harc közben a pályán azért történik egy s más a mi törés-zúzásunkon kívül is. Először is ott vannak az emberek (illetve az idegenek) egyes járművei, a tankok, helikopterek és az UFO-k, amelyek nem nézik túl jó szemmel ténykedésünket. Ugyan vannak olyan helyek, ahol folyamatosan tüzelnek ránk, mégsem jelentenek túlságosan nagy problémát, mert a hétköznapi fegyverek nem árthatnak egy ekkora óriásnak. A gond ott kezdődik, ha egy különleges fegyvert










↘ A következő lakógyűlésen megszavazhatjátok, hová is repültök

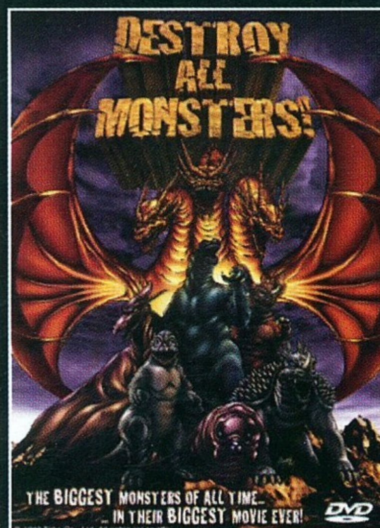

## TOHÓSKODJUNK EGY KICSIT

Godzilla eredeti japán neve, a Gojira szó tulajdonképpen egy lefordíthatatlan szójáték. Két japán kifejezés, a *kujira* (bálna) és a *gorira* (gorilla) összevonásából keletkezett és eredetileg a munkatársai becézték így a Toho filmstúdió egyik akkori rakodómunkását. Ez a bizonyos úriember persze nem azért kapta ezt a nem túl hízelgő becenevet, mert minden reggel egy reaktorhűtővízzel teli fürdőkádból mászott ki, hanem mert nagyjából olyan testméretekkel rendelkezett, mint a Fuji. Tomoyuki Tanaka (a későbbi Gojira film producere) a gojira nevet elbűvölőnek, fülbemászónak és kellőképpen misztikusnak találta – a többi pedig már történelem.

1954-et írtunk, amikor a felkelő nap hazájában Ishiro Honda rendezésében a mozik vetíteni kezdtek egy bizonyos Gojira című filmet. A történet szerint egy szép napon egy radioaktivitástól mutálódott, óriásira (mintegy 400 láb, olyan 125 m magasra) nőtt, leginkább egy, a két hátsó lábán álló dinoszauruszra hasonlító hüllő emelkedik ki az óceán habjaiból. A szörny kimászik a szárazföldre, méretével és radioaktív leheletével iszonyatos pusztítást végezve megállíthatatlanul halad Tokió felé, majd a japán főváros nagy részét is lerombolja. A Gojira hazájában hihetetlenül népszerű és sikeres, egyúttal stílusteremtő is lett: megszületett a „daikaiju eiga", azaz – szó szerinti fordításban – az „óriásszörnyes filmek" kategóriája. Semmi sem véletlen: az alapötlet, azaz a radioaktivitástól mutálódott óriásgyík története nem más, mint a második világháborúban Japánra dobott atombombák legutolsó – és talán egyetlen pozitív hatású – utórengése (ne feledjük, még tíz év sem telt el a Hiroshimára és Nagasakira dobott atombombák óta!), és a japán ember teljesen érthető, a radioaktív sugárzás utóhatásaitól való rettegésének meglovaglása. A dinoszaurusz-külső pedig annak köszönhető, hogy valamiképpen reálisabbá akarták tenni a lényt, nem pedig egy végletekig absztrakt dolgot kívántak ábrázolni. A fekete-fehér alkotás nagyon sokba került, de korának legmagasabb technikai színvonalán készült, a szörnyet pedig a mintegy 50 kilós jelmezbe bújt Haruo Nakajima tette halhatatlanná. A filmet a sikerre való tekintettel két évvel később az USA-ban is bemutatták, Godzilla, King of the Monsters címen – és bár a jenkik saját szájízük szerint alaposan átszerkesztették (kiszedték belőle az Amerika-ellenes felhangokat és az emberek játszotta jelenetek jó részét saját színészekkel helyettesítették), az óriásgyík mégis ezen a néven vált ismertté – immáron világszerte.



Egy évvel az első rész után jött a folytatás (Godzilla Raids Again), amit aztán számos másik követett. A Tohonál azóta közel harminc olyan film készült, amely a Godzilla-világban játszódik. Számos, furcsábbnál furcsább szörny tűnt fel Godzilla oldalán és ellene harcolva (még felsorolni is nehéz lenne őket), és maga az öreg gyík is több jellemváltáson ment át. A különböző óriásszörnyek mellett harcolt idegenek és terroristák ellen, sőt Tokió elpusztítójából a világ megmentőjévé is avanzsált... 1975-től 84-ig különböző okok miatt leálltak a filmek gyártásával, ez gyakorlatilag két érára (korai és új) bontja a Godzilla-filmek történetét is. Hely hiányában nem részletezzük a filmeket (két Multiplay is kitelne belőlük...), de két alkotást még mindenképpen érdemes kiemelnünk a széles kínálatból. Az egyik a tizenötödik évfordulóra készült 1969-es Destroy All Monsters (ez alapján készült a játék is), melyben a Toho tizenegy titánja tarolja a terepet (ej, be szép alliteráció!), a másik pedig az 1988-as, Ronald Emmerich-féle, hollywoodi Godzilla, amelyet ti is megnézhettetek (játszották a mozik és kábeltévén is leadták már). Utóbbi az igazi fanok szerint a legrosszabb Godzilla film, ami csak valaha megszületett (ezzel vitatkozmék, már legalábbis annyiban, hogy szerintem egyike a legrosszabb filmeknek, amik valaha is csak megszülettek) – bár látványosnak látványos, de az ebben szereplő szörny csupán egy számítógépes animáció, nélkülöz mindenféle személyiséget és mitikus felhangot, csupán az üzött vad szerepét játssza, nem pedig a természet kiismerhetetlen erejét testesíti meg. A Toho Studios manapság is készít kaiju eiga filmeket – érdekesség, hogy ők nem alkalmaznak a szörnyek megalkotásánál számítógépes technológiát, a titánok szerepét még mindig gumiruhákba bújt színészek töltik be.












A csiklandozás kifejezetten hatásos taktikának bizonyul...





vetnek be ellenünk, ami egy (jó)pár másodpercre lefagyasztja szerencsétlen lényünket. Ez persze mindig a legváratlanabb és a legrosszabb pillanatban érkezik, és ilyenkor nem tehetünk semmit – kényünkre-kedvünkre ki vagyunk szolgáltatva az ellenfélnek. Szerencsére ebben viszonylag konzekvens a program, nagyjából egyenlő arányban kapjuk mi is és az ellenfél is a löketet.

Négy felvehető power-uphoz lesz szerencsénk, ezek véletlenszerűen jelennek meg és csak egy bizonyos ideig maradnak a helyükön. Az első kettő standardnak mondható: egy gyógyítás, amely viszonylag kis mértékben ad csak plusz életerőt, és egy energiacsomag, amely azonnal maximumra tölti fel az energia-méterünket. Egy színesen pulzáló gömbbe is belefuthatunk, amely az ún. rage, azaz düh (ideiglenes) állapotát idézi elő. Ha ezt felvettük, pirosan villogunk és a támadásaink megváltoznak: hatásosabbak lesznek és nagyobbat sebzünk, áttörhetjük az ellenfél védekezését, és elsüthetjük a karakterünk egy különleges, csak ilyenkor aktiválható támadását is.

A lila színű pillangót formázó ikon nagy segítség a harcban – ezt felvéve a Mothra nevű (szintén a Godzilla univerzumban szereplő) szörny belép a képbe és elkezdi támadni az ellenfelünket. Ez egy háztömbnyi méretű lepke (nevetséges...) és a küzdő felek felett keringve energiasugaraival időnként beledurrant az áldozatába. Csak bizonyos számú töltetet enged el (kiütni nem tud minket), de ez pontosan elég lehet ahhoz, hogy jókora előnyt szerezhessünk. El lehet ugyan a lövésekkel kergetni, de ez nagyon nehéz feladat, mert legtöbbször nincs is a képen, csak a sugarai érkeznek. Egy másik repülő „valami" Hedorah, ami csak ritkán és véletlenszerűen tűnik fel (nincs is hozzá felvehető cucc). Valami rondaságot ereget magából, a beterített területen járva pedig sokkal lassabban töltődik fel az energiánk.

### Szörnyek, városok és csaták

A Toho filmstúdió licencelt szörnyei közül 12 szerepel a játékban, de alapkarakterként csak négy áll a rendelkezésünkre. Nem sorolom fel őket, mert a nevek valószínűleg nem mondanának túl sokat senkinek, de ahogy utánanéztem, kiderült, hogy a leghíresebb figurák közül szinte mindenki itt van a játékban. (Egyébként az összes, a filmekben megfordult szörnyet szinte lehetetlenség lenne szerepeltetni, mert többen vannak, mint a Száztagú Cigányzenekar – ami kár, mert nem egy, olyan röhejes fizimiskájú figura is van köztük, hogy hasfájásig nevettünk rajtuk. Aki kicsit informálódni, netán nevetni vágyik, annak ajánlom a



Harmadik tag jelentkezett a Pa-Dö-Döbe










↗ Mechagodzilla 2 mellékállásban egy night-clubban neoncső

www.tohokingdom.com című weboldalt.)

Az extra pályákon kívül hat világvárosban (Tokyo, Osaka, Seattle, Los Angeles, San Francisco és London) pusztíthatjuk egymást és az épületeket, mindegyik város három különböző területből áll, és két napszakot (éjszaka és nappal) is variál a program, így viszonylag sok pályát kapunk kézhez. A játékmódok száma is kielégítő. A Versus egy kétszemélyes boksz, a Survival az egyszemélyes túlélő-mód, a Team Battle pedig a csapatküzdelem (lehet kettő a kettő, de három az egyhez-alapú felállásban is játszani). A Melee, azaz közelharc választása esetén (akár négy emberi vagy gépi játékossal) mindenki-mindenki elleni küzdelmet játszunk, pontszámra megy és öt menet hosszan tart (egy menet pedig két perc). A Destruction a legbetegebb lelkületű embereknek fog élvezetet okozni: hasonló keretek közt működik, mint a Melee, de csak egyedül vagyunk, a cél pedig, hogy minél jobban összezúzzuk a várost – szerintem ez nem valami nagy szám. Az Adventure-mód, vagyis a sztori sajnos nem sikerült túl izgalmasra. Elég gyenge és unalmas (de legalább rövid és kevés) átvezető videókkal megtűzdelt mérkőzéssorozaton kell túlküzdenünk magunkat (nyolc menet a teljes végigjátszás), közben pedig szokás szerint megnyitjuk az új pályákat, karaktereket és extrákat a képgalériába. Az előbbiek kedvéért érdemes végigtolni a játékot, mert minden karakter, amivel végigvisszük, más és más pályát és szereplőt fog megnyitni.

### Ki lesz a győztes?

Mivel a közvetlen stílusban mindhárom újgenerációs konzolra csak egy-egy képviselő jelent meg (War of the Monsters – PS2; Godzilla: DAMM – GC és Xbox), érdemes egy picit elfilozofálgatni, hogy optimális esetben melyiket válasszuk. A könnyebb végén fogva meg a dolgot, kezdjük a két Godzilla elemzésével. A Pipeworksnél az átportolásra szánt időt szerencsére bővítéssel is töltötték, így az újabb Xboxos verzió a GC-sel szemben tartalmaz egy új karaktert (Mechagodzilla 3) és két új pályát (The Ring és Vortaak Home World). A négyjátékos Melee-mód immáron egyedül is játszható (a hiányzó emberi játékosokat a gép helyettesíti), nemcsak minimum három emberi játékos esetén. Az Xbox kontrollerének több gombja valamivel könnyebbé és egyszerűbbé tette az irányítást. A grafika valamelyest megszépült, hála az újratextúrázott szörnyeknek és a pöttyet gyorsabb frameratenek. A GC változat Dolby Pro Logic II-ben szól, az Xbox-verzió hangja pedig Dolby Digital, de ez nem annyira lényeges különbség. Utóbbiban újítás, hogy akár négy játékos-profilt kreálhatunk magunknak, nem pedig csak egyet, mint GC-n, így akár négy különböző emberke is végigtolhatja a játékot egyazon gépen (persze GC-n is, csak akkor négy memokártya kell hozzá, mert csak egy adathalmaz menthető el).

Szóval fejlesztés akad, mindettől függetlenül nekem a nemrég megjelent PS2-es War of the Monsters mégis jobban tetszik. Lehet, hogy itt talán picivel jobban néznek ki a városok (bár ebben sem lennék olyan biztos, ízlés dolga), de annak a játéknak valahogy stílusosabb volt a grafikája, talán az élénkebb, rikítóbb színei miatt, amelyek itt hiányoznak, csak a speciális effektusoknál látunk színpompás megoldásokat. Az épületek előtt azért le a kalappal – szépen tükröződnek a felhőkarcolók üvegtáblái, hangulatos az esti fényáradat (és szépen is omlanak össze...). A karakterek talán a Godzillában szebbek és méretesebbek (és jobban érezni, hogy mekkora állatokkal vagyunk), viszont a WotM-ban sokkal változatosabbak. Mondjuk itt legalább licenceltek és nincs annál nagyobb királyság, mint büszkén újságolni a többieknek, hogy Mecha King Ghidorahhal (aki amúgy Grath és jómagam szerint is uralkodik a világ felett...) elkentem Godzilla 2000 száját – igaz, a tapasztalat azt mutatja, mellékhatásként rögtön hülyének is néznek. *(Az MK Ghidorah tétel természetesen nem igaz. Cartman és jómagam véleménye szerint is Mecha Streisand uralkodik a világ felett – Spot)* A rombolás és a pusztítás mindkét játékban nagyon el van találva, talán ez adja ennek a stílusnak a legfőbb vonzerejét, bár itt bántóan hiányzik az embertömeg péppé taposása, lévén a Godzillában csak a járművek látszanak, az emberek már nem. A kamera – eltérően a War of the Monsterstől – nem a karakterünket követő nézetet alkalmazza, hanem mindig úgy helyezkedik, fordul és zoomol, hogy mindegyik küzdő fél benne legyen a látószögében, ez végül is nem szól sem mellette, sem ellene, csak egy másfajta megoldás (amúgy mindkettő jól végzi dolgát). A WotM gyorsabb és simább (egyúttal élvezetesebb) játékmenettel rendelkezik, nem utolsósorban pedig sokkal interaktívabb a terep, és kiforrottabb a tereptárgyak dobálása is (a hegyes tárgyakat bele lehetett állítani az ellenfélbe stb.). A Godzillában több ugyan a pálya, de sztori mód ég és föld – itt nem egy nagy szám (csak egymásba fűzött harcok, ráadásul botrányosan unalmas és pocsék átvezető videókkal), amott pedig hosszabb, főellenségekkel, és egyéb nyalánkságokkal (pl. egyszerre ketten jönnek ránk). A játékmódok és többi részlet nagyjából egálban van, azt kiemelve, hogy a WotM-t maximum ketten játszhatják, viszont több benne a megnyitható extra. A két játék közül így én a WotM-t hoznám ki győztesnek, de jól el lehet szórakozni a Godzilla-val is – persze csak szigorúan annak, aki szereti a pusztítást...

Kozi
kozi@ipma.hu

## A KARAKTEREK MEGNYITÁSA

| | |
|---|---|
| Godzilla 90's | alapból játszható |
| Anguirus | alapból játszható |
| Megalon | alapból játszható |
| Gigan | alapból játszható (Xbox)<br>az Adventure végigjátszása Anguirussal (GC) |
| King Ghidorah | az Adventure végigjátszása Megalonnal |
| Rodan | az Adventure végigjátszása Anguirussal (Xbox), illetve Gigannal (GC) |
| Destoroyah | az Adventure végigjátszása Godzilla 2000-rel |
| Mecha King Ghidorah | az Adventure végigjátszása King Ghidorahhal |
| Godzilla 2000 | az Adventure végigjátszása Godzilla 90's-zel |
| MechaGodzilla 2 | az Adventure végigjátszása az eddigi 9 karakterrel |
| Orga | az Adventure végigjátszása mindegyik eddigi karakterrel, majd Godzilla 2000-rel |
| MechaGodzilla 3 | az Adventure végigjátszása Orga-val közepes vagy nehéz fokozaton (Xbox), illetve nem szerepel (GC) |

## MELLETTE

- Néha egészen lenyűgözően fest a szörnyek küzdelme
- Érezhető, mekkora behemótokkal vagyunk

## ELLENE

- Az átvezető videókat inkább ne tették volna bele...
- Kevésbé interaktív a terep, mint a WotM-ben
- Gyenge sztori-mód

## PEREPUTTY

- War of the Monsters (PS2)
  *Sony*
- Godzilla: DAMM
  *Infogrames*
- Godzilla: DAMM (GC)
  *Infogrames*

## ÖSSZETEVŐK

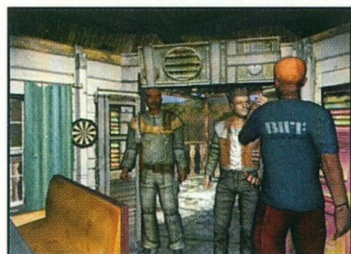
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 83 |
| HANG | 80 |
| SZAVATOSSÁG | 72 |

## ÍTÉLET

**80**

4 játékos NTSC www.godzillaoncube.com DOLBY DIGITAL









**Szinte maisteri ez a Yager, és keserű szájíz sem marad**

# YAGER

**TÍPUS** AKCIÓ **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** YAGER DEVELOPMENT **MEGJELENÉS** 2003.05.23. **PAL**

A XXI. század végén járunk. (Illetve mi még nem, csak a játék.) Hatalmas megavállalatok árnyékában a kormányok hatalma már csak névleges, s ez alapjaiban változtatja meg az általunk ismert világot. Az országhatárok megszűntek, helyette a vállalatok befolyási övezeteiről lehet beszélni. Míg valaha egy-egy nemzet zászlaja mögé sorakoztak fel az emberek, újabban azokkal a vállalatokkal azonosulnak, amelyek a legjobban kielégítik az igényeiket. A haladó gondolkodású Proteus Corporation igyekszik ápolni a törékeny békét a sötét és vészjósló DST-vel, mert – noha a gyűlölet kölcsönös – azzal mindkét fél tisztában van, hogy a totális háború nem kifizetődő.

Ebben az új korban a repülőgépek árai lezuhantak, és bárki által megvásárolhatóvá váltak, így a légi közlekedés teljesen felváltotta a földi forgalmat, személy- és hatalmas teherszállító hajók népesítik be az eget. Történt mindez annak ellenére, hogy a világűr felderítése szinte teljesen abbamaradt. Valami ismeretlen okból egyik megavállalat sem tanúsít érdeklődést a világűr titkai iránt.

Azok számára, akik nem valamelyik vállalathoz szegődnek el, nem sok lehetőség marad: vagy szabadúszó pilótaként önállóan vállalnak munkákat saját belátásuk szerint, vagy csatlakoznak a kalózokhoz, akik előszeretettel csapnak le a teherhajók útvonalain. Magnus Tide tipikus szabadúszó. Leszerelt katonaként nem nagyon kedveli a megavállalatokat, de kénytelen elfogadni őket, ha azok állják a cechet. Egy évvel ezelőtt elkövette azt a hibát, hogy rutinfeladatnak vélte a Proteus egy megbízását, s mivel alábecsülte a veszélyt, a hajója egy kalóztámadásban odaveszett. Kártérítés helyett tudomást se vettek róla a megbízói – egyszerűen semmisnek nyilvánították a szerződését, merthogy nem akarták a céget belekeverni egy botrányba, ami összefüggésben állhat egy szabadúszóval. Még az akcióban részt vevő belső munkatársakat is szép csendben lefokozták.

Most, egy évvel később, a Proteust sorozatos támadások érik. Az egyik kommunikációs műholdjukat tönkretették, és egyre több hajót vesztenek el kalóztámadások következtében. A Proteus vezetőségében kényszerű változások mentek végbe, úgyhogy ismét hajlandóságot mutatnak szabadúszók alkalmazására – bár ez már inkább szükségszerűség, mint választási lehetőség. Miután az elmúlt évet spórolással, tarhálással és néha munkával töltötte el, Magnus így most végre lehetőséget lát rá, hogy visszatérjen a szakmába. Az összes pénzét az új hajójába, a Sagittariusba öli, s visszamegy a Proteushoz munkát vállalni...

Bármily meglepő, ez a szép történet nem egy kalandjáték prológusa, hanem egy shoot'em up-é. Meghökkentően részletes a sztori, ami aztán folytatódik is, remek kis hátteret biztosítva egy afféle játékhoz, amiről első pillantásra még azt gondolná az ember, hogy csak repülni kell, meg lőni. Pedig hát Yager azért valamivel többről szól.

Befogjuk a célpontot, eleresztjük a rakétáinkat, aztán örülünk a robbanásoknak – gyakorta ennyi mindössze a játék ebben a műfajban. Ennek persze meg is van a látszata: így készülnek a sablonjátékok. A német illetőségű Yager Development azonban aligha azért alakult négy éve, hogy egy sablonjátékkal rukkoljon elő. A Yagerben zajlik az élet, és nemcsak a levegőben, hanem az éterben is, valamint közjátékok is gondoskodnak a szereplünk átélhetőségéről. Minthogy pedig a rádióadások közben is felbukkannak az arcok a képernyő sarkában, valóban az lehet az érzésünk, hogy személyek ellen harcolunk, és nemcsak mesterséges intelligencia vezérelte poligonmodellekkel.

A játék összes karakterét most nem lenne értelme felsorolni, de eggyel kivételt teszünk. A Proteusnál dolgozik hősünk álmainak asszonya, Sarah, s ezzel a csinos lánykával tartjuk a kapcsolatot rádión keresztül. Kommunikációs tisztként szolgál, ezért mindig tőle tudjuk meg, mi is az aktuális feladat. Kezdetben nagyon úgy tűnik, hogy Sarah tényleg csak Magnus álmaiban kerül közelebb hősünkhöz, tudniillik az előzményekben említett ominózus küldetés anno Sarah karrierjére is drasztikus hatással volt. Noha azóta már ismét felelősségteljes posztot kapott, még mindig alacsonyabb rangban szolgál, mint régen, úgyhogy kissé megkeseredett: utálja az egész világot, és legfőképpen Magnus Tide-ot...

A játékban így hát az is egyfajta küldetés, hogy hősünk ismét összemelegedjen a válasz-

Az alsó fedélzeten egy új fegyver van kilátásban



Ő Sarah, aki úgy tesz, mintha nem szeretne minket



Ez már sajnos alighanem szárazföldre fog hullani









↗ Magnusnál nincs respektje a Jolly Rogernek

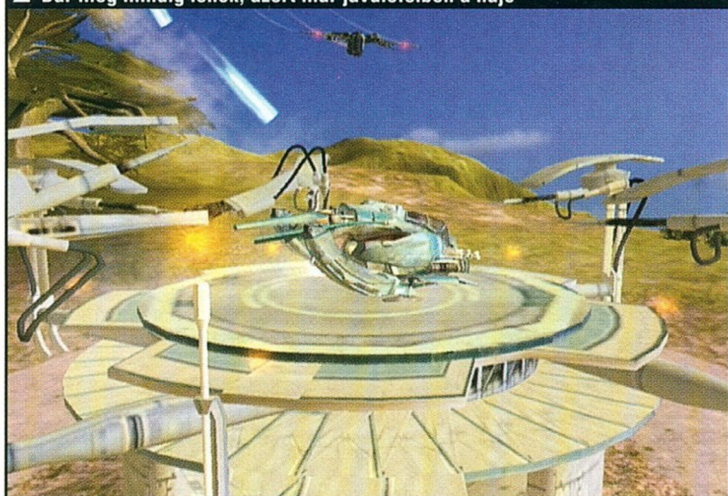




tottjával. Ennek érdekében természetesen a legjobb képességeink szerint kell vezetnünk a Sagittariust, ami egyáltalán nem egy hétköznapi gépezet – legalábbis a mai értelmezésünk szerint. A hajónak alapvetően kétfajta üzemmódja van: lebegő és repülő. A váltás során fizikailag is látható némi átalakulás, habár ez nem egy transformer – a játék realisztikusabb annál. Amíg lebegünk sokkal egyszerűbb célba venni az ellenséget, de persze ugyanígy minket is könnyebben találnak el. Lebegés közben kis tolóerőt ugyan biztosíthatunk az L megnyomásával, de a gyorsabb repüléshez kattintanunk kell egyet jobb analóg karon, s átváltanunk a másik üzemmódba. Ügyesen manőverezve így aztán lerázhatjuk magunkról a célkövetős rakétákat is. Érdekesség, hogy a repülő módban a sebességet nem tudjuk szabályozni, illetve csak felvehető eszközként szerezhetünk gyorsulást. Ennek a használata egyszerű, lévén egyetlen akciógomb van: azzal tudjuk felvenni a dolgokat, és menet közben ugyanazzal tudjuk igénybe is venni őket, sőt landolni is azzal lehet. Felvenni nemcsak gyorsulást lehet, hanem különféle fegyvereket is, amelyek között manuálisan szelektálhatunk. Ha például egy rajtaütésszerű támadás kivitelezése a feladat, akkor a nagyobb hatásfok érdekében hangtompítós gépágyúval kell meglepnünk a kalózokat.

A játék természetesen gyakorlással indul, de már az első megmozdulásainknál is látszik, milyen ügyesen szőtték bele a történetet az akcióba. Ugyebár furcsa lenne, ha egy tapasztalt pilótának el kéne magyarázni, mi hogyan működik a járművén, úgyhogy beiktattak két idióta szerelőt, akik elállítgatták hősünk hajójának műszereit, úgyhogy mintha csak kalibrálnánk a dolgokat, úgy kell végigmennünk az egyes üzemmódokon és az irányításon. Ezután következik egy kis lövészet, csak hogy bebizonyítsuk a cégnek, hogy Magnus még nem rozsdásodott be. Nagyjából ráállva a célpontokra a gépágyúnk automatikusan céloz, s ha egy nagyobb csatán belül nem akarjuk szem elől téveszteni a kiszemelt áldozatunkat, rá is zárhatjuk célzó berendezést. Ha túl távol van a célpont, ránagyíthatunk, s van egy másodlagos tűzgomb is, ami bizonyos fegyvereknél használható. Az alapfegyver esetében például izzíthatjuk a fegyvert, s egyetlen, erőteljesebb lövedéket generálhatunk.

↘ Bár még mindig lőnek, azért már javulófélben a hajó



A küldetések általában több részfeladatból állnak. Teszem azt: arról értesülünk, hogy egy meghibásodott teherhajó sodródik valahol, amit először is meg kell keresni, majd azután le is kéne szedni, mielőtt még szárazföld fölé érne. Ezzel megtudhatjuk, milyen is az, amikor a terep átkutatása a feladat, s jöhetnek a komolyabb feladatok. Magnus távlati tervei közt szerepel, hogy kiderítse, kik látják el vadiúj felszereléssel a kalózokat, amely detektívmunka hosszadalmas, és számos kitérőt követel. Ezek a kitérők lehetnek nélkülözhetetlenek, de lehetnek hanyagolhatók is: például amikor látjuk, hogy valahol részeg kalózok garázdálkodnak, ott jól jön a segítségünk, de ha elkerüljük a helyszínt, kihagyható ez a jótékonykodás. A lényeg az, hogy a küldetésünk kritériumainak megfeleljünk. A fehér gombbal hívható be az aktuális körzet térképe (ennek a határainál Magnus automatikusan visszafordul), s a térkép felett láthatjuk, mit kéne tennünk. Amennyiben felderítő munkát vállaltunk, úgy csak egy jókora terület – vagy épp semmi sem – lesz bejelölve a térképen, de ha már lokalizálva van az ellenség, úgy fehér pontként villog a cél, és nemcsak a térképen, hanem a radarunkon is. A fontosabb eseményeknél ellenőrzési pontokon haladunk át, ami azért nagyszerű, mert a játék annyiban a hagyományos shoot 'em up szabályokra építkezik, hogy korlátozott számú folytatási lehetőséggel rendelkezünk.

A légi csaták intenzitásának köszönhetően a hajót csakhamar leamortizálhatjuk, s berepedező üveg, vagy – külső nézetből – füstölő motor kelthet bennünk aggodalmat. A felesleges izgalmak elkerülése végett nem árt, ha mindig tisztában vagyunk vele, hol vannak a térképen az „R" jelzésű karbantartó helyek, mert ezeknél a villogó leszállóhelyeken egy szempillantás alatt kijavíthatjuk a hajónkat. Tegyük hozzá: sajnos nem mindig találunk ilyet a csatatér környékén, ha pedig távolabbra hajózunk el, úgy magára kell hagynunk a társainkat. Ahogy aztán egyre jobban belemélyedünk a kalózok ellen vívott háborúba, alaposan fel kell kötnünk a Yageralsót. A Sagittariust újabb és újabb fegyverekkel – például napalmmal – szerelhetjük fel, ami feltétlenül érdekes, valamint akadnak sajátos fejezetek is, mint amikor a hajónk pilótafülkéje helyett egy légvédelmi ágyúban foglalhatunk helyet.

Az Xbox exkluzivitásnak megvannak a szemmel látható előnyei: a Yager azon kevés játékok egyike, ami „maximális fordulatszámon pörgeti a hardvert", és kihozza az Xboxban rejlő erőtartalékokat. A végeláthatatlan táj domborzati viszonyai épp olyan természetesek, mint azon a flóra, sőt a fauna. A zöldellő területeken mindenütt fák nőnek, a lombok között néhol madarak repkednek, miközben a gyönyörűen tükröződő vízfelületeken néha feltűnik egy bálna uszonya, vagy épp egy delfin ugrik elő a vízből. A zenék ugyan néhol lagymatagnak tűnnek, de a döntő csatáknál azért mindig felpörögnek – jóllehet olyankor meg elnyomja a sok lövedék süvítése, meg a mellettünk elhúzó hajók sivítása.

A legnagyobb hiba, hogy szabályozható tolóerő nélkül néha nem elég gyors a tempó. A csatákban gyorsnak tűnik a gép, de békeidőben unalmas repkedéssel telhet el némi idő. Második vagy harmadik próbálkozásra ugyebár már pontosan tudjuk, hova kell menni egy adott küldetésben, mégsem húzhatunk bele, hanem szépen ki kell várnunk, amíg lassacskán odaérünk. E legnagyobb hiba azonban mégsem olyan nagy, köszönhetően az ellenőrzési pontoknak, valamint hogy túl sokat azért nem kell ide-oda utazgatnunk. Ha mégis egy hosszabb út vezet egy célponthoz, akkor azt meg feldobják az olyan események, mint amikor a kollégánk versenyezni kíván velünk.

Kirívó hiányosságot tehát nem lehet találni, s jómagam a multiplayer módok hiányát sem tartottam ennek. Ezt a játékot szemlátomást a sztori módra élezték ki, de arra nagyon. A játék szavatosságát azzal növelték, hogy a több mint 20 küldetést újra és újra megpróbálva csillagokat gyűjthetünk a dicsőségtáblánkra. Első kísérletre maximum ha két csillagot lehet összeszedni, viszont ha mindenkit megmentünk, aki bajba került, és elsőrangú pilótának bizonyulunk, úgy új feladatok is adódnak menet közben, s ezáltal akár hat csillag elérése is előfordulhat. Akit cseppet is érdekel ez a játéktípus, az egészen biztosan izgalmasnak találja majd a csillagvadászatot – no és persze Sarah meghódítását is.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

## MELLETTE

- Intenzív, taktikai érzéket is kívánó légi csaták
- Gyönyörű tájak és klassz hajók
- Ötletes történet, jól megválasztott karakterekkel

## ELLENE

- Esetenként lassú a hajó
- Néhány fegyver használhatatlan
- Csak egyfajta üzemmód

## PEREPUTTY

- Yager – *THQ*
- Battle Engine Aquila – *Infogrames*
- Star Wars: Jedi Starfighter – *Activision*

## ÖSSZETEVŐK

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 93 |
| HANG | 79 |
| SZAVATOSSÁG | 69 |

## ÍTÉLET

83

1 játékos PAL www.yager-game.com DOLBY DIGITAL




↗ Jól jön minden elem, szóval mindjárt elemelem!











■ **Erre elég jól illik a Chocito-reklám: ronda, de finom!**

# CUBIXSHOWDOWN

**TÍPUS** LOGIKAI/AKCIÓ **KIADÓ** 3DO **FEJLESZTŐ** BLITZ GAMES **MEGJELENÉS** 2003.04.03. **NTSC**

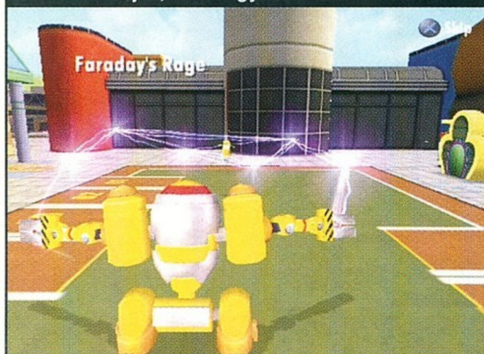
Bubble Town a hivatalos meghatározás szerint egy városka a „nem-olyan-távoli" jövőben, ahol az emberek és gépek közötti viszony idillinek mondható: mindenütt a Robixcorp nevű cég által gyártott robotok serénykednek és végzik a munka nagy részét (légyen bármiről is szó, az ételkészítéstől a kertészkedésig). Egy nap azonban nagy baj történik: a zseniális, ám gonosz és őrült tudós, Dr. K valamit ügyködött a laboratóriumában, amelynek hatásaként a városban dolgozó robotok mesterséges intelligenciája teljesen megzavarodott, ők maguk pedig megvadultak. Connor és Abby, az egymás szomszédságában élő két barát elhatározza, hogy összegyűjtik a renitens masinákat, és móresre tanítják a rosszindulatú dokit – mindezt Connor Cubix névre hallgató, különleges (valamint nagy szerencsére még ép áramkörökkel rendelkező) robotjának hathatós segítségével, amely – kockákból álló testfelépítésének köszönhetően – számos különböző fegyverré és járművé képes átalakulni. A feladat nem könnyű, hiszen egyfelől a megzavarodott robotokkal is meg kell küzdeni, másrészt az őrült sincs egyedül: óriásrobotjaival védelmezi magát.

A 3DO játéka egy viszonylag újkeletű, ám népszerű rajzfilmsorozat, a Cubix: Robots for Everyone világára épül, amely a WB gyermekeknek szóló kábeltelevíziós tévécsatornáján, a KidsWB-n tűnt fel először, nálunk pedig a Cartoon Networkön és a Hálózat TV-n látható (a második sorozatot idén március 15-től kezdték el kint vetíteni, akit esetleg bővebben érdekelne a világ, látogasson el a www.cubixrobotsforeveryone.com website-ra). A játék már nem az első ebből a témakörből, a Race'n Robots jó másfél éve jelent meg, szintén a 3DO gondozásában, PS-re és GBC-re (egy pofonegyszerű kis versenyjáték volt, nagyon rossz játékmenettel és grafikával). Legnagyobb meglepetésemre a Showdown alcímet viselő darab azonban nem folytatta ezt a hagyományt, sőt a „rajzfilmből készült játék"-trendtől (ostoba mászkálós-akciójátékok) is alaposan eltér. Érdekes keveréke ugyanis az ügyességi, a logikai és az RPG (nem vicc!) játékoknak.

Érdemes először a történet móddal kezdenünk (Story), hiszen ez adja a játék gerincét, nem utolsósorban pedig játszani is megtanít, így egyfajta gyakorlásnak is felfogható (sőt minél tovább jutunk ebben a játékmódban, annál jobban tágulnak lehetőségeink a többiben is). Kiválasztjuk, hogy Connort a srácot, avagy Abbyt, a kis copfos, vörös hajú lányt szeretnénk irányítani, de ez semmiféle tényleges hatással nincs a játékmenetre, mindkét karakter ugyanazokkal a jellemzőkkel bír. A játék felépítése a szokásos: az öt szint mindegyikét be kell járnunk, és összegyűjteni az összesen 44 robotot (a „hétköznapi", őrült robotok mellett idetartoznak Cubix különböző alakjai és a főellenségek is, utóbbiakkal minden egyes szint végén futunk össze). A pályák szobákra, helyszínekre vannak felosztva, a továbbjutáshoz pediglen jórészt valamiféle logikai feladatot kell megoldanunk. Főhősünk mindössze ugrálni képes (azt is csak korlátozott magasságba), így a magasabb, alapból elérhetetlen helyen lévő kapcsolók, tárgyak megérintésért a labirintusszerűen felépített pályákon egy kicsit meg kell dolgoznunk. Ez történhet úgy, hogy a helyszínen elhelyezett ládákat tologatjuk és pakoljuk egymásra – a bökkenő az egészben az, hogy csak tolni tudjuk őket, húzogatni nem, és azt is csak akkor, ha egyáltalán van hely mögéjük beállni. Aki esetleg „régi motoros" a játékos szakmában, már többször találkozhatott ezzel a típusú logikai feladattal, amelynek az ősi, Sokoban nevű játék volt az úttörője – igaz, a Cubix Showdown számos újítást villant fel a stílusban. A ládákat egymás tetejére lehet pakolni, de ez megint csak akkor működik, ha a felemelésükhöz megvan az elegendő hely mögöttük. A későbbiekben a ládákat felválthatják csődarabok, amik szintén hasonló módszerrel mozgathatóak, ezekkel egy hosszabb vezeték hiányzó szemeit kell pótolnunk. Egy pár padlón lévő kapcsoló csak akkor működik, ha valamilyen súlyt (értsd: egy ládát) rakunk rájuk, sőt előfordulnak olyan kapcsolók, melyek csak színkóddal aktiválhatók – a szobában elhelyezett, színüknek megfelelő ládákat rájuk tolva lépnek működésbe. Ezt bonyolítják azok a ládák, amelyek kerekeken gurulnak, netán antigravitációs-elven működnek – ezekkel pedig az a bibi, hogyha elindítottuk őket egy irányba, csak akkor állnak meg, ha valamilyen akadályba ütköznek. Szóval lesz gond bőven, és törhetjük is rendesen a buksinkat – még ezer szerencse, hogy az elrontott puzzle egy gombnyomásra visszaállítható az alapállapotába. Eközben meggyűlik a bajunk a helyszíneken kóricáló ellenfelekkel, akik azért nem annyira fifikásak, mint egy „igazi" akciójátékban – kötött útvonalon mozognak, ebből kifolyólag viszonylag könnyedén kikerülhetők. Ha mégis hozzájuk érünk, elvesztünk egy adag energiát, melyet a sarokban lévő csokis kekszek száma jelez (ezek pótolhatóak a pályán fellelhető darabokból). Ellenségeink a víz és a különböző gyanús tócsák is, ezekbe beleesve szintén vesztünk egy adag energiát, és általában az ilyenekkel borított helyszíneken lép életbe a jó öreg platformjáték-vonás, az ugrálgatás is.

Más a helyzet, ha egy mozdulatlan, de gyanús füst-, és energiafelhőbe öltözött robottal futunk össze – ők ugyebár az összegyűjtésre és megjavításra váró, megvadult masinériák. Ilyenkor csata következik – ha nem is túl egyedi, de mindenképpen érdekes módon . A legyőzött robot természetesen „meggyógyult", csatlakozik csapatunkhoz és a következő csa-

↘ Mit mondjak, nem vagy túl áramvonalas!




↘ A kis hölgy dokkmunkásnak sem lenne utolsó




↘ Már egész szép kis ócskavasgyűjteményem van




Mikrobi, hallottad már azt a mondást, hogy a kocka el van vetve?

## FÉM A FÉM ELLEN












A küzdelem két fő részre osztható: az első teendőnk, hogy kiválasztjuk a főszereplőt és a stratégiánkat (ezt nevezzük mondjuk taktikai fázisnak), míg a második lépcsőfok a tényleges támadás lesz, ez pedig a ritmusérzékünkön és a reflexeinken múlik (hívjuk ügyességi fázisnak). Először is meg kell néznünk, hogy az ellenfélül kapott robot(ok) melyik típusba tartoznak az öt közül – nekünk pedig olyanokkal kell kiállnunk, amelyek eleve nagyobb hatásfokkal, vagy minimum egyenlő erővel támadhatják őket, például egy vízalapú támadásokkal operáló robot sokkal hatékonyabb egy tüzet szóró ellenében (**1. kép**). Maximálisan három robotunk állhat fel egy harchoz. Minden körben megadhatjuk, hogy melyikük támadjon, milyen stratégiával és kijátsszon-e egy különleges támadást, vagy védekezést (**2. kép**). Azt sajnos nem áll módunkban irányítani, hogy melyik ellenfélre mérjen csapást, mindig az aktuális, szembenálló robot ellen harcol. Ezután jön az ügyességi rész, ahol is egy gyorsan mozgó nyilacskát egy dartstábla-szerű, szeletekre osztott körív megfelelő szakaszában kell megállítanunk, hogy sikeres legyen a támadás (**3. kép**). Amennyiben összejött, valamennyit sebzünk, bevisszük a különleges támadást (ha volt egyáltalán) és jöhetünk még egyszer. Ez addig így megy, amíg nem hibázunk – csak egyre kisebb lesz az eltalálandó szakasz (sőt a nyíl is gyorsul), arról nem beszélve, hogy az ellenfél is huncutkodhat a speckóival (mozgathatja a mezőket, vagy felcserélheti őket). Sikertelen találat esetén az ellenfél kontrázik (visszatámad), ezután pedig már ő jön, és az előbb ismertetett szisztémában sebezhet minket. Amennyiben ilyesféle váltás történt, a célzókör és a nyíl alapállapotukba térnek vissza. Minél több sikeres támadást viszünk be, annál nagyobbat üthetünk és annál inkább nő a boost-méterünk is, amely teljes feltöltődés esetén egy speciális támadással vagy védekezéssel jutalmaz minket.








Egyszer-kétszer csövezni is kényszerülünk

tában már saját egységünkként is választható. Szintén az RPG-kre utaló vonás, hogy minél többször használunk egy robotot a csatákban, annál tapasztaltabb lesz – sajnos az életereje nem nő, de támadásainak hatékonysága már igen. Amíg csak a mezei robotokkal futunk össze, addig nem lesz gond (mi három robottal támadunk, ő pedig egyedül van, bár az ő életereje a legnagyobb), a főellenségek viszont ugyanúgy három egységből álló óriásrobotok, akárcsak mi. A vesztett energiát csaták után a pályán összeszedett elemekből, akkumulátorokból pótolhatjuk. Minden pályán jól eldugva található öt kis kocka, ezeket összegyűjtve pedig Cubix egy-egy új (általában erősebb) formáját kapjuk meg.

Ami igazán meglepő, hogy a játék ezzel a móddal még egyáltalán nem ért véget! A következő játékmódok, bár eltérőek, egy dologban mégis megegyeznek: csak azokkal a robotokkal szerepelhetünk bennük, amelyeket a sztoriban már megszereztünk. A Battle-játékmód az egy-, avagy kétjátékos küzdelem a gép vagy a társunk ellen, a Tournament pedig ugyanez, csak egy nyolcindulós, egyenes kiesésű bajnoki rendszerben lebonyolítva (akár mindegyik versenyző lehet emberi irányítású). Challenge-módban pedig a sztorinál már teljesített pályák robotjait hívhatjuk ki egy küzdelemre, méghozzá a verekedős játékokból ismerős módszerrel: sorban, egyesével jönnek az ellenfelek, míg az általunk kiválasztott robotokkal a kezdeti életerőnkből gazdálkodva kell eljutni addig, amíg csak tudunk. Külön menüpontot kaptak a minijátékok is, amelyek itt kivételesen nem csak töltelékként szerepelnek. A 16 játék (mindegyikük egy-egy robotról kapta a nevét) változatos és ötletes – ügyességi és logikai feladatokat egyaránt felvonultatnak, és többen is játszhatjuk őket (maximum négyen), akár egy többfordulós versenyt kreálva.

A játéknak egyetlen, ámde óriási hibája van: a pályák grafikája még csak-csak megüti az átlagos színvonalat, viszont amit a robotoknál és a csata közben látható támadásoknál műveltek a Blitz Games „grafikusai", az egyenesen kritikán aluli. Oké – a robotok alapvetően elég ostobán néznek ki, de ugyebár egy renderelt videókból álló, számítógépes grafikával készült animációs film képezi a játék alapját – és bizony az eredetiben ezerszer finomabb a kidolgozásuk. Egyszerűen nem hiszem el, hogy egy licencelt játékhoz ne tudták volna valamilyen módon alapként felhasználni az amúgy is rendelkezésre álló modelleket… A támadások pedig – ne szépítsük a dolgot – iszonyatosan rondák, egyszerűek és kidolgozatlanok; a PS bármikor, bármelyiket lazán kivágta volna (sőt, anno jobbakat is láthattunk tőle). Ez sajnos nagyon tönkrevágja az amúgy igen jó hangulatot.

Ebben a hónapban a Cubix – Showdown szolgáltatta számomra az egyik legnagyobb meglepetést. Őszinte leszek: nem hittem volna, hogy az egyszerű külső alatt ilyen meglepően mély tartalmat találok. Ám ahogyan belemerültem, egyre inkább élveztem kezdtem – mind a Sokoban-féle ládatologatást és pakolgatást, mind pedig a robotokkal vívott csatákat. Jó, jó – tudom, hogy a közelébe sem jön egy Final Fantasy-nek vagy a Xenosagának, és kicsit durva lenne egy lapon említeni ezekkel a nagyformátumú játékokkal, de ennek ellenére kifejezetten üdítő színfoltnak tartom a bugyuta, egy kaptafára készülő és mindenféle gondolkodási készséget kizáró játékok tengerében. Csak ne lenne itt-ott ilyen égbekiáltóan ronda…

Kozi
kozi@ipma.hu

### MELLETTE
- Jóval több van benne, mintsem elsőre hinnéd
- Jól keverednek a logikai és ügyességi elemek
- Rengeteg robot, rengeteg játékmódban

### ELLENE
- A pályákat leszámítva nagyon gyenge a grafika
- A harcrendszer lehetne egy kicsit bonyolultabb
- Nagyon idétlenek a robotok

### PEREPUTTY
- **Super Bust-A-Move** *Ubi Soft*
- **Egg Mania** *Kemco*
- **Cubix - Showdown** *3DO*

### ÖSSZETEVŐK
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 56 |
| HANG | 65 |
| SZAVATOSSÁG | 82 |

### ÍTÉLET
**72**

2-8 játékos NTSC www.3do.com/cubix SZTEREÓ


Mikrobi, hallottad már azt a mondást, hogy a kocka el van vetve?

## FÉM A FÉM ELLEN







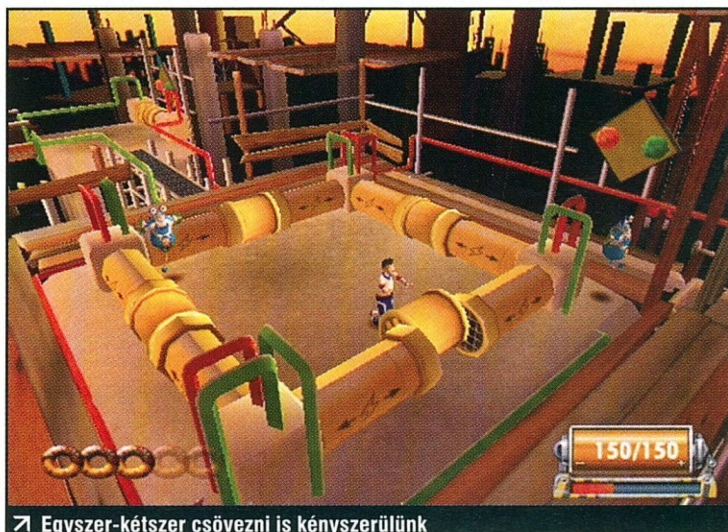





A küzdelem két fő részre osztható: az első teendőnk, hogy kiválasztjuk a főszereplőt és a stratégiánkat (ezt nevezzük mondjuk taktikai fázisnak), míg a második lépcsőfok a tényleges támadás lesz, ez pedig a ritmusérzékünkön és a reflexeinken múlik (hívjuk ügyességi fázisnak). Először is meg kell néznünk, hogy az ellenfélül kapott robot(ok) melyik típusba tartoznak az öt közül – nekünk pedig olyanokkal kell kiállnunk, amelyek eleve nagyobb hatásfokkal, vagy minimum egyenlő erővel támadhatják őket, például egy vízalapú támadásokkal operáló robot sokkal hatékonyabb egy tüzet szóró ellenében (**1. kép**). Maximálisan három robotunk állhat fel egy harchoz. Minden körben megadhatjuk, hogy melyikük támadjon, milyen stratégiával és kijátsszon-e egy különleges támadást, vagy védekezést (**2. kép**). Azt sajnos nem áll módunkban irányítani, hogy melyik ellenfélre mérjen csapást, mindig az aktuális, szembenálló robot ellen harcol. Ezután jön az ügyességi rész, ahol is egy gyorsan mozgó nyilacskát egy dartstábla-szerű, szeletekre osztott körív megfelelő szakaszában kell megállítanunk, hogy sikeres legyen a támadás (**3. kép**). Amennyiben összejött, valamennyit sebzünk, bevisszük a különleges támadást (ha volt egyáltalán) és jöhetünk még egyszer. Ez addig így megy, amíg nem hibázunk – csak egyre kisebb lesz az eltalálandó szakasz (sőt a nyíl is gyorsul), arról nem beszélve, hogy az ellenfél is huncutkodhat a speckóival (mozgathatja a mezőket, vagy felcserélheti őket). Sikertelen találat esetén az ellenfél kontrázik (visszatámad), ezután pedig már ő jön, és az előbb ismertetett szisztémában sebezhet minket. Amennyiben ilyesféle váltás történt, a célzókör és a nyíl alapállapotukba térnek vissza. Minél több sikeres támadást viszünk be, annál nagyobbat üthetünk és annál inkább nő a boost-méterünk is, amely teljes feltöltődés esetén egy speciális támadással vagy védekezéssel jutalmaz minket.





Egyszer-kétszer csövezni is kényszerülünk

tában már saját egységünkként is választható. Szintén az RPG-kre utaló vonás, hogy minél többször használunk egy robotot a csatákban, annál tapasztaltabb lesz – sajnos az életereje nem nő, de támadásainak hatékonysága már igen. Amíg csak a mezei robotokkal futunk össze, addig nem lesz gond (mi három robottal támadunk, ő pedig egyedül van, bár az ő életereje a legnagyobb), a főellenségek viszont ugyanúgy három egységből álló óriásrobotok, akárcsak mi. A vesztett energiát csaták után a pályán összeszedett elemekből, akkumulátorokból pótolhatjuk. Minden pályán jól eldugva található öt kis kocka, ezeket összegyűjtve pedig Cubix egy-egy új (általában erősebb) formáját kapjuk meg.

Ami igazán meglepő, hogy a játék ezzel a móddal még egyáltalán nem ért véget! A következő játékmódok, bár eltérőek, egy dologban mégis megegyeznek: csak azokkal a robotokkal szerepelhetünk bennük, amelyeket a sztoriban már megszereztünk. A Battle-játékmód az egy-, avagy kétjátékos küzdelem a gép vagy a társunk ellen, a Tournament pedig ugyanez, csak egy nyolcindulós, egyenes kiesésű bajnoki rendszerben lebonyolítva (akár mindegyik versenyző lehet emberi irányítású). Challenge-módban pedig a sztorinál már teljesített pályák robotjait hívhatjuk ki egy küzdelemre, méghozzá a verekedős játékokból ismerős módszerrel: sorban, egyesével jönnek az ellenfelek, míg az általunk kiválasztott robotokkal a kezdeti életerőnkből gazdálkodva kell eljutni addig, amíg csak tudunk. Külön menüpontot kaptak a minijátékok is, amelyek itt kivételesen nem csak töltelékként szerepelnek. A 16 játék (mindegyikük egy-egy robotról kapta a nevét) változatos és ötletes – ügyességi és logikai feladatokat egyaránt felvonultatnak, és többben is játszhatjuk őket (maximum négyen), akár egy többfordulós versenyt kreálva.

A játéknak egyetlen, ámde óriási hibája van: a pályák grafikája még csak-csak megüti az átlagos színvonalat, viszont amit a robotoknál és a csata közben látható támadásoknál műveltek a Blitz Games „grafikusai", az egyenesen kritikán aluli. Oké – a robotok alapvetően elég ostobán néznek ki, de ugyebár egy renderelt videókból álló, számítógépes grafikával készült animációs film képezi a játék alapját – és bizony az eredetiben ezerszer finomabb a kidolgozásuk. Egyszerűen nem hiszem el, hogy egy licencelt játékhoz ne tudták volna valamilyen módon alapként felhasználni az amúgy is rendelkezésre álló modelleket… A támadások pedig – ne szépítsük a dolgot – iszonyatosan rondák, egyszerűek és kidolgozatlanok; a PS bármikor, bármelyiket lazán kivágta volna (sőt, anno jobbakat is láthattunk tőle). Ez sajnos nagyon tönkrevágja az amúgy igen jó hangulatot.

Ebben a hónapban a Cubix – Showdown szolgáltatta számomra az egyik legnagyobb meglepetést. Őszinte leszek: nem hittem volna, hogy az egyszerű külső alatt ilyen meglepően mély tartalmat találok. Ám ahogyan belemerültem, egyre inkább élvezni kezdtem – mind a Sokoban-féle ládatologatást és pakolgatást, mind pedig a robotokkal vívott csatákat. Jó, jó – tudom, hogy a közelébe sem jön egy Final Fantasy-nek vagy a Xenosagának, és kicsit durva lenne egy lapon említeni ezekkel a nagyformátumú játékokkal, de ennek ellenére kifejezetten üdítő színfoltnak tartom a bugyuta, egy kaptafára készülő és mindenféle gondolkodási készséget kizáró játékok tengerében. Csak ne lenne itt-ott ilyen égbekiáltóan ronda…

**Kozi**
**kozi@ipma.hu**

### MELLETTE
- Jóval több van benne, mintsem elsőre hinnéd
- Jól keverednek a logikai és ügyességi elemek
- Rengeteg robot, rengeteg játékmódban

### ELLENE
- A pályákat leszámítva nagyon gyenge a grafika
- A harcrendszer lehetne egy kicsit bonyolultabb
- Nagyon idétlenek a robotok

### PEREPUTTY
- **Super Bust-A-Move** *Ubi Soft*
- **Egg Mania** *Kemco*
- **Cubix - Showdown** *3DO*

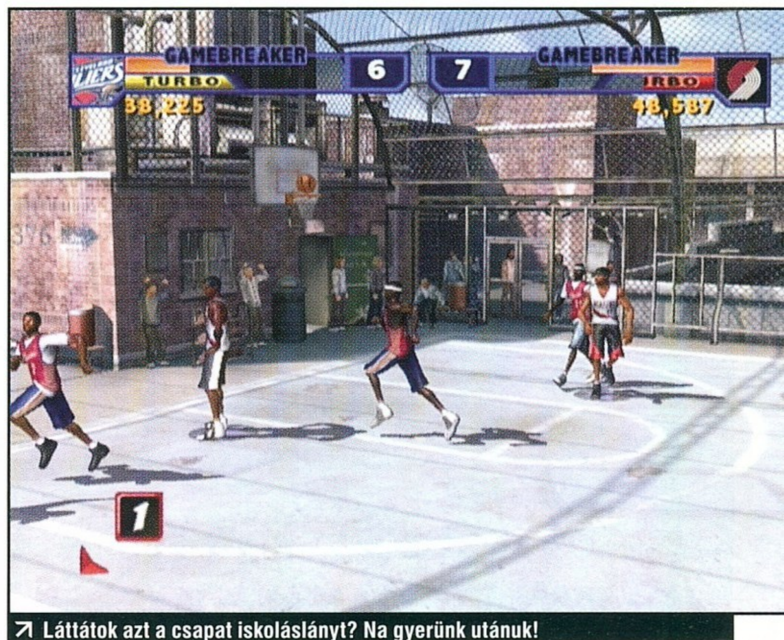
### ÖSSZETEVŐK
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 56 |
| HANG | 65 |
| SZAVATOSSÁG | 82 |

### ÍTÉLET
**72**

2-8 játékos NTSC www.3do.com/cubix SZTEREÓ




Na te a meccs után mész doppingvizsgálatra!




Láttátok azt a csapat iskoláslányt? Na gyerünk utánuk!

## MI ÚJSÁG A VOL. 2-BEN?

**Nyilván felvetődik a kérdés a játékosokban, hogy miért is kellene beszerezni a második részt? Nos, az EA a következő újításokkal kényeztet minket:**

### 25 legendás NBA játékos

Kezdéskor csak néhányuk választható, de a megszerzett pontokért cserébe mindnyájukat megnyithatjuk. Nem csak a kinézetük, hanem a mozgásuk is hajazik rájuk, néhány igen jellemző, speciális mozdulat képében. E játékosok korabeli meze is a megszerezhető dolgok között található.

### Szabályok szabadsága (My Rules)

Kedvünkre átvariálhatjuk a korlátokat: mennyit érjen egy-egy kosár, hány másodperc a dobásidő, hány pontig szóljon a meccs, csak zsákolással lehessen pontot elérni, az első GameBreaker nyer, stb.

### Többjátékos mód

Játszhatunk gépi ellenfelek ellen, de lehetőségünk van akár négyen is nyomulni, mindhárom géptípuson. A legjobb parti persze a háromfős humán csapat a masina ellen...

### Zsákolj magad!

Az Alley Oopot (repülős zsákolás) saját kezűleg is kivitelezhetjük. Amennyiben a jobb karral passzolunk, lehetőségünk van labda nélküli játékost is irányítani. Vele a kosárnál felugorhatunk, az egyik gépi játékos hozzánk passzolja a labdát, mi röptében elkaphatjuk és bezúzhatjuk azt a kosárba! Nagyon élvezetes és látványos megoldás.

### Második szintű GameBreaker

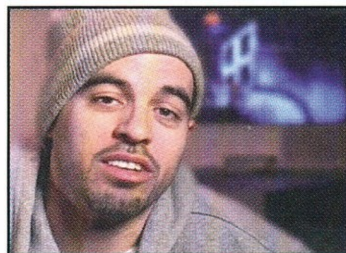
Az első GameBreakerünket nem kötelező azonnal felhasználni, hanem eltehetjük (pocket) későbbre. Ha sikerül újfent feltölteni a csíkot, akkor jöhet a második szintű GameBreaker. Ez egyrészt kivédhetetlen, másrészről akár +3 -3 pontot is eredményezhet. Egy elpakolt GameBreaker feláldozásával elvehetjük az ellenfél GameBreakerét is (persze ez vica versa működik).

### Új animációk

A játékosok mozgásrepertoárja összességében több mint 500 új mozdulattal bővült, ezek között megtalálhatók az egyes játékosokra speciálisan jellemző mozdulatok is. Az új grafikus motornak köszönhetően bármilyen virtuális kamerapozícióból figyelemmel kísérhetjük a meccseket.

### Új speciális mozgások

*Off the HEEZAY:* egy igencsak megalázó mozdulat (amolyan kosárlabdás „kötény"): a védekező játékos homlokára pattintjuk a labdát, aki így megzavarodik, a visszapattanó labdával pedig simán meglóghatunk.
*Back to Papa:* a labdát az ellenfél palánkjának vágjuk, ahonnan az mandinerből visszapattan. Ezzel az egész védelmet meg lehet zavarni, de nem árt a palánkra merőleges pozícióból végrehajtani.






van a szeren, a játékosok modelljei olyannyira kidolgozottak, hogy szinte leugranak a képernyőről. A tervezők minden apróságra odafigyeltek: a játékosok termete, testalkata és bőrszíne természetesen eltérő, emellett az olyan „lényegtelen" dolgok sem maradtak le róluk, mint a tetoválások vagy a spéci hajkoronák. És itt még nem ért véget a dolog, ugyanis a játékosok az adott helyszínnek megfelelően öltözködnek: a napsütötte placcokon sortban szaladgálnak, a borúsabb pályákon viszont melegítőnacit húznak. A pályák kivitelezése egyenesen döbbenetes – eredeti helyszínek alapján mintázták őket, még a legapróbb dolgok is a helyükön vannak, és nem felejtették el a szurkolókat sem, akik a pálya széléről integetnek és buzdítják kedvenceiket. A készítőknek még ez sem volt elég, ezért további grafikai elemekkel csicsázták a helyszíneket: a háttérben gyalogosok és autók haladnak el, faleveleket kavar a szél stb. Mindez persze szaggatásmentesen, és tökéletes minőségben jelenik meg a képernyőn. Nem említettem még a játékosok mozgását, amitől szintén dobtam egy hátast. Motion-capture technológiával készült, más módszerrel nem is lehetséges ennyire élethű és pontos mozgást létrehozni. Elképesztő, de a híresebb játékosok még a rájuk jellemző speciális mozdulatokat is tudják! Hibát csak a mozgásfázisok közti váltásoknál észlelhetünk, ez sajnos még nem sikerült tökéletesen (legalább lesz min javítani a következő részig). A fejlesztők nagyságát jelzi az a tény, hogy szinte alig találunk különbséget a PS2- és az Xbox-változat között. Csak a textúrák felbontásában különcködik az Xbox (ez a bump-mappelt talajon látszik a legjobban), de a PS2-es változat még a kicsit gyengébb minőségű textúráival is döbbenetesen jól néz ki!

A játék hangszekciójára semmi panaszunk nem lehet, itt is minden a helyén van. A zenei aláfestést akár még autentikusnak is nevezhetjük, hiszen az utcai kosárlabdáról mindig a fekete zene jut az eszünkbe. A felcsendülő dallamok a rap, a hip-hop és a funky hangzásvilágát vegyítik, a stílust kedvelők számára nyilvánvalóan ismert előadók tolmácsolásában. A hanghatások – a scratchelt bakelit nyüszögése, vagy a zippzár-huzogatás – tökéletesen illeszkednek a zene stílusához, a memókártya olvasásakor hallható autóriasztó jelzőfütty pedig óriási poén. A környezeti zajok szintén nagyon jók: ha becsukjuk a szemünket, akkor máris ott érezhetjük magunkat a pálya mellett. A délutáni forgalom zaját néha megtöri egy-egy szirénázó rendőrautó hangja, valahol a távolban beindul egy riasztó, a helyi menő autójának gumicsikorgását halljuk, ahogy kövér gázzal elindul, majd satuféket nyom 20 méterrel arrébb a piros lámpánál és így tovább.

Megmondom őszintén, hogy rég nem játszottam ennyire jót egy kosárlabdás játékkal. Az NBA Street Vol. 2 hihetetlenül meg tudja ragadni az embert, egyszerűen letehetetlen. A meccsek iszonyatosan jók, még egyedül játszva is, hiszen a gép irányította játékosok mesterséges intelligenciája is kemény kihívást jelent. Ezt a játékot még akkor is érdemes kipróbálnod, ha egyáltalán nem szereted a sportjátékokat – lehet, hogy ettől megkedveled őket...

SakmaN
sakman@ipma.hu

### MELLETTE

- Csodaszép grafika, kidolgozott játékosok
- Döbbenetes mozgásrepertoár
- Non plusz ultra hangulat

### ELLENE

- A mozgásfázisok közti váltás nem az igazi
- irreálisan magasakat ugranak a játékosok (bár ez poén)

### PEREPUTTY

- NBA Street Vol 2. *EA Sports Big*
- NBA Street *EA Sports Big*
- NBA Hoopz *Midway*

### ÖSSZETEVŐK

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 90 |
| HANG | 92 |
| SZAVATOSSÁG | 85 |

### ÍTÉLET

**91**

1-4 játékos NTSC www.nbastreet.com DOLBY DIGITAL 5.1




↗ Valaki most nagyon ráfarag a sompolygásra – és az nem mi leszünk

## Rozsomák bosszút esküszik

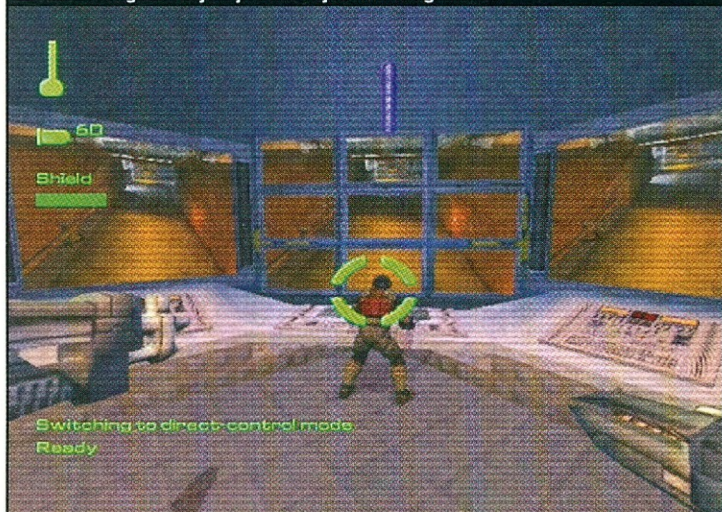
# X-MEN 2 WOLVERINE'S REVENGE

**TÍPUS** AKCIÓ **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** GENEPOOL **MEGJELENÉS** 2003.04.16. **NTSC** 2003.04.17. **PAL**

Miután mozikba került a legújabb X-Men film (amit a szemfülesebb Multiplay-olvasók már a bemutató előtt megtekinthettek), várható volt, hogy a lelkes rajongókat meglepik némi játszanivalóval is. Nos, bár a játék ugyanabban a világban játszódik, mint a film, és a szereplők is – nagyrészt – azonosak, a játék sztorijának mégsincs sok köze a filméhez – ami nem jelent feltétlenül hátrányt. A történet ugyanis teljesen Wolverine-re, a marcona mutánsra épül, akinek zordon külseje megerősített csontozatot, borotvaéles adamantium pengéket, no és némi érző szívet rejt – hopsz, a villámgyors, mutáns-gyógyulási képességet majdnem kihagytam! Főhősünk a Marvel-univerzum egyik legnagyobb rajongótáborral rendelkező figurája, először az 1970-es évek közepe tájékán tűnt fel a képregényekben, és a konzoljátékok közül sem ez az első, melyben szerepet kapott. Bár nagyjából pozitív szereplőnek tekinthető, ám természete miatt remekül illik rá a – talán nem túl hízelgően hangzó – Rozsomák név: ugyanis ha valamivel, vagy valakivel baja van, azt nem rejti véka alá, és a problémák megoldásának eszközeként meglehetősen sűrűn használja az alkarpengéit. Wolverine tehát remek választás arra, hogy egy pergő, akciódús játék főszereplője legyen – így hát már csak az a kérdés, hogy a játéknak sikerül-e hoznia a képregények és film(ek) hangulatát. A történet szerint hősünkkel igencsak kibabráltak, ellenségeinek sikerült egy speciális vírussal megfertőzniük, minek következtében kezdi elveszíteni emberfelettien gyors gyógyulási képességét – sőt a fránya vírus 48 óra alatt végez is vele. Így hát vissza kell mennie az X fegyver-projekt laboratóriumába – ahol nem igazán tárt karokkal várják – és minél gyorsabban találnia kell valamiféle gyógymódot, mielőtt a vírus legyűrné.

Rögtön egy parázs bunyóba cseppenünk, így élesben lesz alkalmunk megismerni Wolverine harci képességeit. Először is eldönthetjük, hogy kieresztett vagy behúzott karmokkal harcolunk. A karmokkal nagyobb az ütéseink sebzése, viszont ha behúzzuk őket, akkor bekapcsolódik Rozsomák gyógyulási képessége, és lassan beforrnak a sebeink. Üthetünk, rúghatunk és neki is zuhanhatunk az ellenségeknek (kiütve a fegyvert a kezükből) – ám a legerősebb támadási formáinkat a képernyőn megjelenő STRIKE! felirat után tudjuk bevinni. Ahhoz, hogy ezeket sikeresen tudjuk alkalmazni, megfelelő pozícióban kell állnunk az ellenfélhez – esetenként ellenfelekhez – képest. Ezek a támadások olyan erősek, hogy a normál ellenfeleknek elég belőle egy is, és rögtön lepihennek tőle – de még a keményebb dögök is megérzik rendesen. A csetepaték végeztével nyilván célszerű lesz a karmokat behúzni, hogy a harc közben szerzett sérüléseinknek legyen ideje begyógyulni a következő hirig előtt.

↘ Talán mégsem olyan jó ötlet fejbe lőni magunkat...





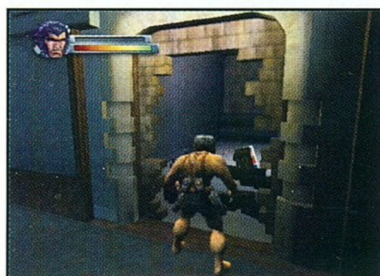









↗ Szép csendben regenerálódunk, és megpróbáljuk még egyszer













↗ Épp ideje volt Sabretooth barátunkat helyretenni

Bár nem igazán így ismertük meg, Wolverine a lopakodásban is otthon van. Ezen képességét használva, meglepetésből nyomhatunk el STRIKE-okat, melyet a játék bonusz pontokkal és más nyalánkságokkal is honorál. Eleinte kicsit nehéz lesz összehoznunk ezeket, ám ha megszoktuk a használatukat, akkor igen látványosan és gyorsan paskolhatjuk el a felbukkanó ellenfeleket. Rozsomák génjei közt nemcsak emberi, hanem mutáns állati gének is találhatóak, melynek következtében érzékelő-képessége roppantmód kiélesedett. Ezt kiaknázva átválthatunk a Senses üzemmódba is, melynek következtében egy csomó olyan dolgot is észrevehetünk, ami másképp elkerülné a figyelmünket (aknák, csapdák stb.). Legelőször egy aknamezőn tesztelhetjük le ilyen irányú képességünket (érzékeljük a föld alatt lévő, szabad szemmel nem észrevehető aknákat), ám később más szituációkban is szükségünk lehet Rozsomák éles ösztöneire. Ebből következően, ha egy helyen egyszer csak hirtelen az arcunkba robban valami, vagy hirtelen sebződünk egy nagyot, akkor érdemes bekapcsolni – rossz esetben miután visszatöltöttük az állást. Összességében kicsit furcsa érzés, hogy ezzel a meggondolatlan, forrófejű és alapvetően a harci képességeiről ismert karakterrel milyen óvatosan is kell néha játszani, mert bár az ütöm-verem-széjjelkaszabolom is működik egy csomó helyen, a lopakodás néha mégiscsak kifizetődőbb. A pályákon szétszórva találhatunk gyógyító kütyüket, ám ezek korántsem elegendőek ahhoz, hogy az életerőnket folyamatosan maximumon tartsuk, úgyhogy igencsak rá leszünk szorulva, hogy két csetepaté közt behúzott karmokkal megálljunk pihegni egy kicsit. Ez kissé visszavesz a játék amúgy pergős tempójából, igazán megnövelhették volna a gyógyulás mértékét.

Természetesen nem csak abból áll a játék, hogy csóri katonákat amortizálunk le – előfordul, hogy Senses módban kell csapdák közt átlavíroznunk, vagy egy távirányító segítségével vesszük át az irányítást egy harci robot felett. Legtöbbször azonban mégiscsak nyers erővel intézzük el a dolgokat – nagyon tetszett például, hogy vannak olyan zárt ajtók a játékban, melyeket egy-két jól irányzott karomcsapással be lehet zúzni – egy szuperhős mégsem rohangálhat mindig kulcsokért! Persze a nagy biztonsági kapukat nem tudjuk szétzúzni, de legalább nem töltjük a tiszta játékidő felét kapcsolók és kulcsok keresgélésével. A felbukkanó bútorok, ládák, hordók stb. nagy része szintén amortizálható – érdemes is ezeket szétcsapkodni, mert érdekes dolgok lehetnek eldugva mögöttük (képregény borítók, extra gyógyítás stb.). Az, hogy a legtöbb esetben harcolni fogunk, bizonyos szempontból jó is, meg nem is. Igazán látványosak a STRIKE megmozdulások, ám az előhozásuk módja – az, hogy a megfelelő pozícióban kell állnunk az ellenség(ek)hez képest és csak akkor használhatóak – elég gáz, nem ártott volna néhány ütéskombinációkra épitő, extra támadás is. Noha a STRIKE-ok elvégzése alatt a bunyó nem megy tovább, mégis, amennyiben visszakaptuk az irányítást, célszerű rögtön mozogni, mert a kamera ilyenkor nem mindig talál vissza ránk – ám ez a rosszfiúkat cseppet sem zavarja abban, hogy nekiessenek Wolverine-nek. Mondjuk az AI által irányított ellenfelek nem igazán jelentenek kihívást, maximum ha egy főellenséggel vagy egy spéci fegyverrel felszerelt katonával futunk össze, illetve ha egyszerre nagyon sokkal kell megküzdenünk. Célszerű folyamatosan mozgásban maradni, amíg nem sikerül bemanővereznünk STRIKE-pozícióba – innentől pedig már nyert ügyünk is van.

Az életerőnket jelképező csík fölött láthatjuk a Rage Meterünket, amely Wolverine dühét hivatott jelképezni. Ez az elszenvedett sérülésektől nő, és ha megtelik, mutánsunk pengéi előugranak és egy tomboló gyilkológéppé változunk. Elméletileg. Ugyanis ez hajlamos akkor is megtörténni, amikor nagyon le vagyunk gyengülve, és leginkább csak gyógyulni szeretnénk – ez pedig nem működik a berzerk mód alatt, ugyanis ameddig ez tart, karmaink végig kint maradnak. Sokkal jobb megoldás lett volna, ha nem automatikusan kapcsolódik be, így inkább zavaró, mintsem hasznos. A boss fightok már kicsit komolyabbak: itt nem biztos, hogy működni fog (jó, akkor biztos, hogy nem fog működni) az odamegyek és szétcincálom taktika, arról nem beszélve, hogy a főellenfelek elég keményeket is ütnek.

A játékban hat helyszín vár arra, hogy egy igen morcos Rozsomákot irányítva végigdúljuk őket. A helyszínek kisebb részekre vannak felosztva, ami nem egy rossz dolog, ugyanis mentésre csak egy-egy ilyen szakasz végén van lehetőségünk. Ez némileg megnehezíti a dolgunk, főleg, ha egy szint vége felé sikerül valami miatt rontanunk: mivel nem feltétlenül kell meghalnunk egy Game Overhez, elég, ha pl. a kísérendő és megvédendő tudóst cincálja szét egy mutáns, míg mi a haverját zúzzuk le, és nem tudunk rá figyelni – ekkor pedig kezdhetjük az egész szintet elölről. Egyébként a szintek jól megtervezettek, mi könnyen kihasználhatjuk a berendezések és tereptárgyak által nyújtott előnyöket, az AI viszont hajlamos ezeket nem figyelembe venni – vajon mi vesz rá egy kiképzett katonát, hogy otthagyja a tuti fedezéket, és közelharcba bocsátkozzon egy karmos kezű és brutális kinézetű mutánssal? Rejtély...

Grafikailag a játék – egy-két érdekes ötlettől eltekintve – a felső-középmezőnyt erősíti. Figyelemre méltó a briliáns Senses mód, ami nem csak játéktechnikailag volt igen jó ötlet, hanem a grafikai megvalósítása is igen látványosra sikerült. A másik, külön említésre méltó elem a STRIKE támadások animációi, mikor Rozsomák koma igen látványos keretek közt tesz ártalmatlanná egy, vagy akár több ellenfelet is. Ráadásul, akinek nem tetszik Wolverine alap fizimiskája, az igyekezzen a játékban fellelni az eldugott képregény borítókat – ugyanis ezekkel újabb kosztümöket lehet megnyitni.

A külső követő kamerás nézetről már bebizonyosodott, hogy sohasem lesz olyan játék, amely ezt a megjelenítést használja, és ne lenne emiatt vele néhány kisebb probléma. Ez a játék is ilyen, de szerencsére elég ritkán téved el annyira a kamera, hogy zavaró legyen (ellenpélda erre egy pár alkalommal a falhoz lapulás esete). A szinkronhangok is kiválóan sikerültek, ami nem is véletlen, hiszen Professor Xaviernek a filmben is őt alakító Patrick Stewart, míg Wolverine-nek a szinkronhangok királya, Mark Hamill adta kölcsön a hangját – mindketten remek munkát végeztek.

Összességében a Wolverine's Revenge-ről nehéz ítéletet mondani. Az alapkoncepció – bár sok újdonság nincs benne – nem rossz, ám néhány bosszantó elem kissé csökkenti a játszhatóságot. A játék nem kifejezetten könnyű, és néha kicsit repetitív is, de akinek bejön a Marvel-képregények világa és kedveli az akciójátékok műfaját, annak azért nem egy rossz választás.

Draco
draco@chello.hu

## MELLETTE

- Jó hangulat
- Hiteles adaptáció
- Karom ki, indulhat a buli!

## ELLENE

- A harcrendszeren még dolgozni kellett volna
- Nincs a szinteken belül mentési lehetőség
- Meg kell állni, hogy felgyógyuljunk

## PEREPUTTY

- Spider-Man: The Movie – *Activision*
- X-2: Wolverine's Revenge – *Activision*
- Batman: Dark Tomorrow – *Kemco*

## ÖSSZETEVŐK

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 82 |
| HANG | 85 |
| SZAVATOSSÁG | 65 |

## ÍTÉLET

**75**

1 játékos NTSC www.wolverinesrevenge.com SZTEREÓ




↗ Na, ez itt már a Buddha-tudat közvetlen közelsége!

## ■ Különcöktől, különcöknek

# IKARUGA

**TÍPUS** SHOOT'EM UP **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** TREASURE **MEGJELENÉS** 2003.04.15. **NTSC** 2003.05.23. **PAL**

**Alaptétel:** Ha a gondolatok kizárólag egy szigorú rendszerbe foglalva válhatnának kifejezhetővé, ma mindent matematikai képletekkel meghatározott poézis tálalna, és a próza, mint műfaj, már nem is létezne.

**Első gondolat:** A kétdimenziós lövöldözős játék koncepciója egyidős magával a videojátékkal. Leggyakrabban függőleges, vagy vízszintes irányban görgő háttér, folyamatosan érkező ellenfél-hullámok, és az ellenség, illetve a lövedékeik közt kétségbeesetten lavírozó játékos – jól ismert, megszámlálhatatlan módon előtárt és kivitelezett ötlet. Elvárja a tökéletes szem-kéz koordinációt, és nem egy esetben már-már földöntúli reflexeket feltételez. Nos, az Ikaruga készítői nem érték be ennyivel: a vad lövöldözés és a felénk száguldó projektilek villámgyors kicselezése önmagában még nem elegendőek ahhoz, hogy nevünk hárombetűs rövidítése feltűnjön a high-score listán.

**Második gondolat:** Nem, az Ikaruga NEM egyedülálló a maga nemében. Parányi csatahajónk egyetlen gombnyomással színt tud cserélni („polaritást vált", írták róla a hivatalos honlapon, gyönyörűen). Fehérről feketére változik, és vica versa, s így képes a képernyőn feléje tartó azonos színű lövedékek elnyelésére. Ezt hasznosítja az extra fegyver elsütéséhez is: az oldalt helyet foglaló kijelzőt az elnyelt ellenséges tűz táplálja. A pontszerzésnek három módja van: az ellenséges hajók megsemmisítése (ha ezt a színükkel ellentétes színű lövedékkel tesszük, úgy kétszer annyi pont a jutalmunk), a lövedékek magunkba gyűjtése, de legfőképp: a láncca fűzött támadások. Ha három azonos színű hajót semmisítünk meg egymás után, úgy azok egy láncszemet alkotnak – a pontok akkor kezdenek őrült iramban gyűlni, ha a láncszemeket folyamatosan egymásba fűzzük, azaz hármasával takarítjuk az azonos színezetű gonoszt. Ha a lánc megszakad, a felfűzést ismét az alapoktól kezdhetjük. Roppant érdekes rendszer, de nem kapcsolható hozzá úttörő jelleg: ez a jó öreg Radiant Silvergun (ugyancsak Treasure-játék) rendszeréből lett leegyszerűsítve, de tökéletesre csiszolva.

**Harmadik gondolat:** Bár populációnk beskatulyázására már sokan és sokféleképpen vállalkoztak, itt egy újabb teória – alapvetően háromféle ember létezik. A Zsarnok, aki gyakran önmagának sem vallja be: egyedüli célja a hatalom, a mások feletti uralom. A Szolga, aki ellenvetés nélkül engedelmeskedik a Zsarnok akaratának. Végül a Különc, aki sajnos sikeresen téveszti meg a Zsarnokot: az egy másik Zsarnoknak, potenciális veszélyforrásnak tartja. Az igazság triviális: a Különc alapvetően abban különbözik a Zsarnoktól, hogy egyetlen porcikája sem engedelmeskedik a „Hatalom akarása" tézisnek – nem akar uralkodni, ám nem tűri, hogy uralkodjanak rajta. Mindhárom embertípus legfőbb tulajdonsága azonban a különbözni vágyás, a „különleges vagyok" életérzés állandó átérzése (rá lehet fogni identitás-keresésre, ám gyaníthatóan ennek a párzás kicsiholásánál van szerepe, hogy odabólintsunk Freud apónak is). Az Ikaruga rétegjáték, s így erre kiválóan alkalmas. Hatalmas pech: rendkívüli kitartást, csaknem fanatikus elkötelezettséget és nagyfokú rajongást kér, amit egyedül a Különc tud neki megadni. A Zsarnok „magas" ideáljaihoz mérten alacsonyrendűnek, a Szolga közönséges sznobizmusnak tartja majd beszerzését.

**Negyedik gondolat:** Az Ikaruga, hasonlóan a Treasure zseniális Bakuretsu Muteki Bangaioh-jához, előbb kis példányszámban jelent meg (N64-en illetve DC-n). Hogy ennek mi értelme, azt a Treasure nagyon jól tudja: játékaik minden esetben instant legendák, és pimaszul magas áron cserélnek gazdát az internetes aukcióházak oldalain. Egy teljes, japáni Treasure kollekció beszerzésénél kevés dolog takarít ki jobban egy vastag tárcát – de a végeredmény megér minden nélkülözést: ez az akciójátékok krémjének legfinomabb rétege. A GameCube-változat progressive scan valamint HDTV támogatással érkezik. Található itt két új játékmódot is: a Challenge mód végén egy jelszóval jutalmaz minket a gép, amit a hivatalos oldalon bepötyögve ráprόbálkozhatunk a hivatalos világranglistára, hátha megcsípjük valamelyik díjat (az Arcade és Prototype lista első öt helyezettje lesz kitüntetve; a buli július 31-vel zár). A Conquest egy lehülyített gyakorló mód, ahol az igazi dolgot pontosan felére lassítva játszhatjuk, vagy a kontrollert lerakva megszemlélhetjük, hogyan kéne játszanunk (Slow respektive Demo üzemmódok). A játék minden egyéb részletében pixelre megegyezik a játéktermi és DC-változatokkal.

**Zárógondolat:** Senki, és semmi nem definiálhatja jobban a játékot, mint maguk a készítők, nevezetesen a játék designere: „Nem való bárkinek. Az Ikaruga esszenciája alapvetően különbözik a hagyományos shoot'em up játékokétól, a nehézségi szint pedig nem kifejezetten nevezhető alacsonynak. A léc magasan van, és kötelezően át kell ugornia annak, akit komolyan érdekel a dolog. Az igazi Ikaruga-játékos gyakorlatilag rutinokban gondolkodik, játékstílusa leginkább egy gép működéséhez hasonlítható. A játék által rabul ejtett elméje az eufóriához hasonló állapotba kerül – olyan spirituális élmény ez, amit talán csak a Buddha-tudat megélése nyújthat. A 'próba-szerencse' folyamat csupán a kezdeti fázis. Reméljük, neked is sikerül eljutnod a rutinszerű akciók kifejlesztéséig, hogy aztán megtapasztalhasd az agyadban elrejtett titkos, természetes narkotikum igazi erejét." Ámen.

Reiker
reiker@ipma.hu

**MELLETTE**
- A cikk szerzője, teljes mellbedobással
- Zseniális játékrendszer
- Fantasztikus grafika

**ELLENE**
- Nem lesz folytatása
- Sokak számára nehéz. NAGYON nehéz.
- Hagyományos kontrollerrel itt sem az igazi

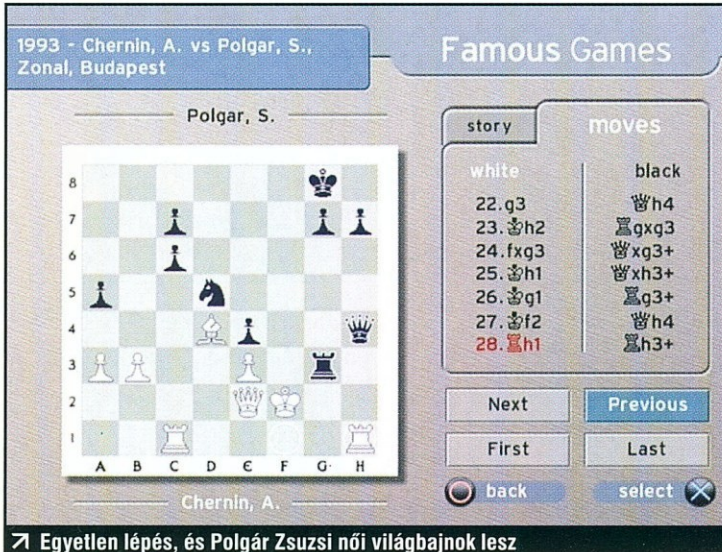
**PEREPUTTY**
- Ikaruga *Infogrames*
- Mobile Light Force 2 *Jack of All Games*
- Mars Matrix (DC) *Capcom*

**ÖSSZETEVŐK**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 97 |
| HANG | 83 |
| SZAVATOSSÁG | 92 |

**ÍTÉLET** 95

1-2 játékos PAL www.ikaruga-atari.net SZTEREÓ



↗ Egyetlen lépés, és Polgár Zsuzsi női világbajnok lesz



↗ Ennél a pontnál még tudjuk, melyik az ork királynő

## ■ 64 négyzet, végtelen lehetőség

# CHESSMASTER

**TÍPUS** TÁBLÁS **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2003.04.25. **PAL**

A cikk szerzője úgy kerülgeti a szövegszerkesztőjét, mint oroszlán a gladiátort: sakkprogram érkezett. Olyan téma, aminek kapcsán a „félrebeszélések" egész palettájáról csemegézhet. Ismertetheti például „a királyok játékának, a játékok királyának" valós/velős történetét (Időszámításunk szerinti VI. század, az Indus völgye: itt tűnik fel először a sakk, Chaturange – Harci játék – néven, majd a hadjáratokkal elterjed Perzsián és a Bizánci Birodalmon át egész Ázsiában... Európában 700-800. között jelenik meg első ízben, a muszlim és arab hódítóknak, a vikingeknek [!] és a kereszteseknek köszönhetően.); esetleg előadhat valami humoros sztorit is. Végül mégis a legkézenfekvőbb harcmodort választja: a játékról ír. Az indítást követően nevünk és életkorunk után – amennyiben regisztrált sakkozók vagyunk, – megadhatjuk Élő-számunkat is (ha nem vagyunk azok, úgy három kategória szerint leszünk sufnizva: a középkategória 1400-as játékosnak nyilvánít, ami valószínűleg nem vagyunk – Polgár Judit legmagasabb Élő-száma 2700...) Ezután érkezik maga a főmenü.

Van itt minden, mi érzékszervnek ingere. A Quick Game értelemszerűen egy gyors mérkőzés lekeverése véletlenszerűen kiválasztott ellenfél ellen (ha ez az ellenfél éppen a mi tudásszintünk környékén leledzik, akkor nem is lesz olyan gyors az a mérkőzés), a Setup Position keretein belül pedig kedvünk szerint állíthatjuk be a figurákat, majd szállhatunk szorítóba (remek lehetőség, hogy a különböző kiadványok sakkfeladványait a karosszékben hátradőlve szépen megoldassuk a géppel – igaz, ez csúnya csalás). A Rated Game keretein belül aztán már élesben mennek a dolgok: az itt elszenvedett vereség vagy kiszenvedett győzelem bizony erősen befolyásolják (memóriakártyán tárolt) Élő-számunkat (az Élő-szám határozza meg az egyén mindenkori helyezését a sakk-világranglistán: a rendszert Élő Árpád, az Amerikai Sakkszövetség egykori elnöke dolgozta ki).

A Puzzle of the Day („a nap feladványa") fejtörőkkel szórakoztat az egyszerűbbektől (adj mattot egy lépésben) az összetett feladványokig (világos kilenc lépésben veszítse el a futóját). A Championships nevéhez hűen: Bajnokságok. Bajnokságokat öt kategóriában találunk, ezek az Apprentices (tanoncok, 1200-as Élő-számmal bezárólag), az Initiates (beavatottak, 1000-1800), az Adepts (szakértők, 1600-2200), a Masters (mesterek, 2200+) és a Style (stílus – itt nem Élő-számok szerint, hanem játékstílusuk szerint vannak kategorizálva az ellenfelek: támadó, védekező, gyors, kiegyensúlyozott, taktikus játékosok; esetleg olyanok, akik a pozicionális játékra helyezik a hangsúlyt, vagy „traderek" – szíves örömest feláldoznak bármit, hogy magas rangú figurát zsákmányoljanak tőlünk). Minden kategóriában több bajnokság is rendelkezésünkre áll – legtöbbször öt, vagy hat. A tanoncok stílusosan egy iskolaudvarban, vagy a közeli gyorsétteremben feszülnek egymás tudatának, míg a szakértők meglátogathatják például a híres madisoni bajnokságot (Wisconsin, az Élő Árpád emlékére rendezett ELO-Bajnokság), a mesterek pedig Bécsben, vagy Baden Badenben szerezhetnek egymásnak kellemetlen perceket. Természetesen saját bajnokság létrehozására is lehetőségünk van: kiválogatjuk a kívánt játékosokat (széles a paletta), beállítjuk a kívánt paramétereket (játszmák száma, esetleg Élő-szám kritérium), és már kezdődhet is a képzeletbeli cimért folyó képzeletbeli versengés. A Pandolfini Chess School egy részletes, minden részletre kiterjedő sakkiskola, ahol azok is sok mindent tanulhatnak, akik egyébként már nyeregben érzik magukat.

A Famous Games egy 825 híres játékot bemutató adatbázis, ahol lépésről-lépésre elemezhetjük számos legenda összecsapását, egy 1619-es Gioachino Greco vs. ismeretlen sakkozó partitól kezdve egészen a tavalyi Eurotel Trófea (Prága) Anano-Kaszparov összecsapásáig. Csemege számos híres magyar sakkcsillag szerepeltetése, és a gép-ember játszmák komolyabb mérföldkövei (1989: Kaszparov megveri a Deep Thought-t New Yorkban, vagy 1996. február 10.: A Deep Blue csúnyán elporolja Kaszparovot).

A Player Stats alatt megtekinthetjük aktuális statisztikánkat: lejátszott partik száma, győzelmek, vereségek kimutatása, jelenlegi Élő-számunk, satöbbi.

Végére maradt a Chess Battlefield, ami a jó öreg Battle Chess (Interplay) mintájára „élő", animált összecsapás az emberek és Orgoreth orkjai között: a Gyűrűk Ura divathullám ízléstelen meglovaglása – ráadásul gyengén és unalmasan animált, arról nem is szólva, hogy teljességgel áttekinthetetlen.

Játszmába kezdve természetesen számtalan lehetőségünk lesz majd saját elképzésünk szerint formálni a játékot: a kötelező dekorációs lehetőségeken túl (20 féle sakk-készlet) segítségül hívhatjuk majd a játékban „Mentor" névre keresztelt súgót is, aki gyors elemzéssel és lépésjavaslattal is a rendelkezésünkre siet. Egy igazi játszmától eltérően itt alkalmunk nyílik majd a lépések „visszaszívására" is (Mit nem adott volna a szerző egy ilyen opcióért a Kozi Fischer elleni mérkőzésein... a bácsika három egymást követő alkalommal ápoltatta le vele Roppant Seregeit, így a – saját bevallása szerint – magasabb tudású Spotov Nagymester elleni küzdelemtől már a kedve is elment...). A program becsületesen elárulja a nyitások elnevezését is; így sikerült azon tudás birtokába jutni, hogy a Drezdai Variáns az, amiből durván egy tucat lépés alatt képes a Sötét mattot adni.

Őszintén szólva,... nem, ez nem lesz jó (a Word 97 SR-1 pimaszul támad: aláhúzza azt, hogy „őszintén szólva", mondván „Sablonos kifejezés!"). (*Azt én állítottam be, mert amikor így kezdetek egy mondatot, akkor hazudjátok a legnagyobbat – Spotov kismester*) Ne hajigáljuk a közhelyeket. Őszinte mindenki tud lenni. „Őszintén szólni" annyit tesz: úgy előadni valamit, hogy az előadó személyisége pozitív benyomást keltve csapódjon le a befogadó elméjében. Tehát: őszintén megvizsgálva a lelkiismeretet, elmondható, hogy a sakk nem kifejezetten egy TV képernyőjére tapadva, MI ellen játszva a legélvezetesebb – mégis, a Chessmaster megtett mindent annak érdekében, hogy ellenfél híján sokoldalú kihívó legyen. Egy jól összerakott, kellemes szoftvercsomag ez.

Reiker
reiker@ipma.hu

**MELLETTE**

- Kihívás bárkinek, kezdőtől profiig
- Ízléses keretprogram, forgatható kamera
- Remek sakkoktató

**ELLENE**

- Sakkozni lehet a friss levegőn is
- A PAL változatból eltűnt a beígért online opció
- A Chess Battlefield rontja az összképet

**PEREPUTTY**

- Chessmaster *Ubi Soft*
- Virtual Kasparov (PS) *Titus*
- Battle Chess (3DO) *Interplay*

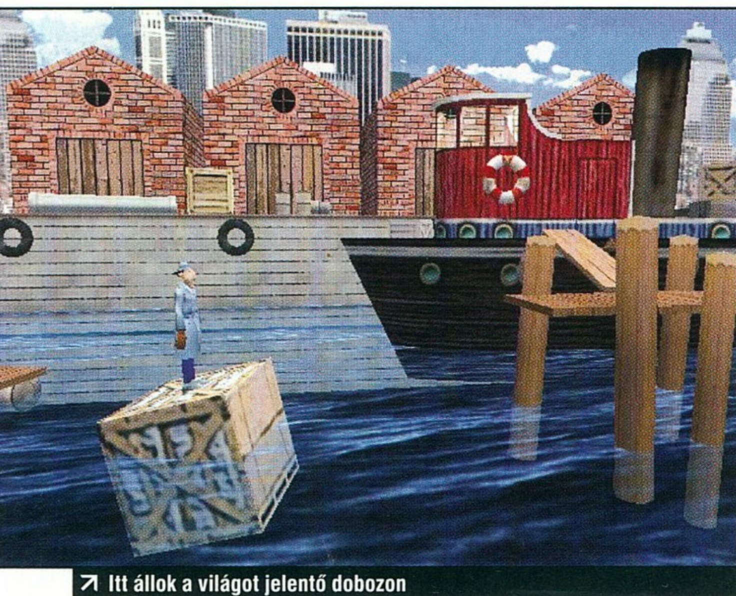
**ÖSSZETEVŐK**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 80 |
| HANG | 62 |
| SZAVATOSSÁG | 100 |

**ÍTÉLET**

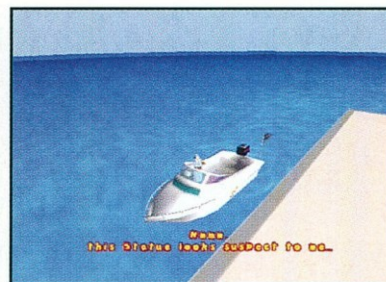
**80**

1 játékos PAL www.ubi.com/US/Games/chessmaster SZTEREÓ



↗ Itt állok a világot jelentő dobozon









■ A pórul járt felügyelő esete a PS2-vel

# INSPECTOR GADGET MAD ROBOTS INVASION

**TÍPUS** PLATFORM **KIADÓ** LSP **FEJLESZTŐ** SILMARILS **MEGJELENÉS** 2003.04.11. **PAL**

Az Inspector Gadget-rajzfilmsorozat volt az egyik első nagy kedvencem, amikor úgy a 80-s évek második felében a helyi kábeltévén elérhetővé váltak a műholdas adások (DJ Kat show – mond ez valakinek valamit?). Azt sajnos nem tudom, hogy játsszák-e az eredeti sorozatot még valahol, de annak ellenére, hogy minden epizódnak körülbelül ugyanaz volt a forgatókönyve (Dr. Claw kitervel valamit, Gadget belekavarodik, jön Penny és Brain, és megoldják az ügyet, Claw elszelel, Gadget pedig begyűjti az elismerést), azért mókás volt ennek a már-már Mr. Bean-szerű antihősnek a bénázásait figyelemmel követni. Nos, a rajzfilm után jött a mozifilm, majd annak a folytatása, és persze itt vannak a játékok is. Úgy gondolhatnánk, játékot készíteni Gadget felügyelő ökörködéseiből elég hálás feladat lehet, hisz adott egy totálisan debil főhős, rengeteg érdekes kütyüvel felszerelve, már csak némi sztorit kell a dolog köré rittyenteni és kész is a játék. No, elméletben ez lehet, hogy ilyen egyszerű – de gyakorlatban kissé másképpen fest a dolog.



Úgy látszik, Dr. Claw tanult végre a sorozatos kudarcaiból és emberei először a terveire legveszélyesebb kettőst, Pennyt és Braint semlegesítik, majd magát Gadget felügyelőt – illetve a beépített kütyüit – ütik ki egy bombamerénylettel. Szerencsére azért maradt egy-két gadget, amely működőképes maradt (teniszütő, kalapács), illetve a megfelelő helyen aktiválható (pl. ejtőernyő, rugóláb). A kocka tehát fordult – Gadget ezúttal nem bénázgathat, neki kell megoldani az ügyet: szembe kell szállnia a MAD robotok inváziójával.

A játék maga egy két és fél dimenziós platform mászka. Gadgetet irányítva kell végighaladnunk a pályákon, a beépített kütyüit használva és apróbb feladatokat teljesítve, miközben Dr. Claw robotjai közt vágunk rendet. Miután a beépített felszereléseink nagy része használhatatlanná vált, kénytelenek vagyunk azzal a kevéssel beérni, ami megmaradt. A kalapáccsal Dr. Claw azon bérenceit tudjuk lecsapkodni, akik a közelünkbe kerülve próbálnak ártani nekünk, míg a teniszütővel azokat szívathatjuk meg, akik a távolból próbálják szegény Gadget felügyelőt bántalmazni (a saját fegyvereik lövedékeit fordítjuk szépen ellenük). A hagyományos platformjátékok minden kellékével találkozni fogunk: létrák, mozgó, vagy a lábunk alatt elporladó platformok stb. Természetesen a pályavégi boss monsterek sem hiányozhatnak. A folyamatos bunyókban hamar megfogyatkozhat az életerőnket szimbolizáló szívecskék száma, az utánpótlás pedig eléggé karcsú – érdekes, hogy ezzel szemben a plusz életeket jelentő Gadget-fejek elég gyakoriak. Ha valahol elakadunk, jól nézzünk körül, hogy nem jelenik-e meg a pálya valamely pontján a tárgyhasználatot jelentő háromszög, vagy egy Gadget-kütyü, melynek segítségével továbbjuthatunk. A játék viszonylag könnyen játszhatóra sikerült, bár nekem sikerült egy helyen teljesen beragadni egy láda alá, amin csak a játékból való kilépés segített – ez azért elég ciki...

Grafikailag a játék nem egy nagy durranás. Nem tudom, hogy a kinézet az okból lett-e ilyen egyszerű, hogy amolyan rajzfilmes jelleget kölcsönözzön a programnak – sajnos ebben az esetben ez nem igazán sikerült, valahogy a figurák nem sikerültek meggyőzőekre (vagy csak ennyire tellett, az pedig elég nagy gáz...). Mindenesetre az összképet elnézve ez a grafika még Playstationön sem érdemelné meg a kiváló jelzőt. Az eredeti rajzfilmsorozat zenéje saját kategóriájának egyik legjobban sikerült alkotása – a játék készítőinek azonban arra is volt gondjuk, hogy valami borzalmasan idegesítő vackot kreáljanak belőle, amelyben csak távolról fedezhetőek fel az eredeti zene motívumai. Bosszantó – ha nem tudnak jobbat összehozni, könyörgöm egyáltalán miért nyúlnak hozzá?! A szinkronhangok többsége pedig totál béna, még csak nem is hasonlít az eredetiekre… Sajnos ez esetben is a „végy egy licencet, csinálj hozzá valami vackot, aztán próbáld rásózni a meggondolatlan konzoltulajdonosokra" klasszikus esetével találkozhatunk, amelynél szegény Gadget felügyelő igazán többet érdemelne. Az egyszeri Gadget-rajongókon kívül tulajdonképpen mindenki más nyugodtan kihagyhatja a Mad Robots Invasiont – nem veszít vele semmit.

**Draco**
**draco@chello.hu**

## MELLETTE

- Ilyesmi nem nagyon jut eszembe, pedig sokat gondolkoztam rajta...

## ELLENE

- Ötlettelen az egész játék
- Elképesztően rossz szinkronhangok és zene
- Ál-rajzfilmszerű grafika, pocsék minőségben

## PEREPUTTY

- **Donald Duck as PK** *Ubi Soft*
- **Inspector Gadget MRI** *LSP*
- **Ace Lightning** *BBC*

## ÖSSZETEVŐK

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 54 |
| HANG | 46 |
| SZAVATOSSÁG | 40 |

## ÍTÉLET

**52**

1 játékos PAL www.lspgames.com SZTEREÓ




↗ Kettős identitászavar: Miki a neve és lány, temetkezési vállalkozónak öltözik és nővér




↗ Ha az a lyuk 4 cm-re van, én keresztben lenyelem a golfütőt...

## ■ Ezzel csúnyán melléütöttek

# MR.GOLF

**TÍPUS** SPORT/GOLF **KIADÓ** MIDAS **FEJLESZTŐ** ARTDINK **MEGJELENÉS** 2003.04.11. **PAL**

Igencsak fel kell kötnie a gatyáját annak a fejlesztőnek, aki PS2-re egy jó golfprogramot szeretne készíteni. Nem arról van szó, hogy a projekt valami hihetetlen programozási feladat elé állítaná az urakat – egyszerűen az a gond, hogy az EA évek óta bejáratott sorozata, a Tiger Woods PGA Tour a komolyabb hangvételű szimuláció híveinek, a Sony Hot Shots Golf 3-a pedig a kicsit mókásabb stílust kedvelőknek szolgálja ki – szinte maradéktalanul – az igényeit. Kettejük közé betörni izgalmas, de szinte lehetetlen küldetés. Golf úr, aki Japánból érkezett, mégis megpróbálja ezt (bár méltán lehet mérges: a videojátékok paradicsomában – ahol őt csak Golful Golfnak becézik – már 2001 májusában felszállt repülőre, amely csak most érkezett meg Európába, ráadásul úgy, hogy az USA-ban le sem szállt). Stílusát tekintve a Hot Shots-féle irányvonalba tartozik: nem licencelt versenyzők, hanem rajzolt, képregényszerű figurák versenyeznek egymással a rendezett pázsiton.

Felmerül a kérdés, hogy egyáltalán kell-e új színt, valami innovációt hozni a golfprogramok világába? A válasz egyfelől nem – ugyebár a nagyszerű, bevált dolgokat miért is kéne megváltoztatni, másfelől viszont igen – ha nincs valami változás, minden egyforma, unalmas és sótlan lesz, mint a Mc-kel kezdődő ételek. Az mindenesetre biztos, hogy a Mr. Golf megpróbálkozik – némi – újítással. Az irányítás tulajdonképpen ötletes és nem is túl bonyolult – mégis, pokoli nehéz a kivitelezés (éppen ezért érdemes végigfutni az egészen jól sikerült gyakorló-módon). Arról van szó, hogy megpróbálták élethűvé varázsolni a virtuális golfozást, mégpedig avval, hogy az ütés erősségét nem egy képernyőn megjelenített mércén állíthatjuk be, hanem abból kell – szemre! – megállapítanunk az erejét, hogy a mozdulat végrehajtásakor karakterünk milyen magasra emeli meg a karját. Tekintve, hogy a jó golfozó legfontosabb ismérve a pontosság, ez szinte előrevetíti azt, hogy sok sikerélményünk ilyen téren nem lesz, hacsak nem tudjuk az analóg kart (ezzel kell ugyanis irányítani) milliméteres pontossággal kezelni. Egy apró kis hiba elég ahhoz, hogy az egész menetet tönkretegyük (főleg, ha nem teljesen egyenesen mozdítjuk a kart, csavarunk is egy hangyányit). Ez fokozottan vonatkozik arra az esetre, amikor „on the green", azaz a lyuk közvetlen közelében vagyunk és már „csak" gurítanunk kell. Ilyenkor az ütő feje által leírt pálya (amelyről jelen esetben tájékozódhatunk) már nagyon rövid, így még precízebbnek kell lennünk. Roppant sok gyakorlással talán elsajátíthatunk némi jártasságot, de szerintem a legtöbben feladják, mielőtt igazán belemerülnének. Egyes esetekben, ha nagyon gyengén akartam megütni a labdát, a játékos érthetetlen módon egész egyszerűen elütötte a labda felett és máris beljebb voltam egy ütéssel – amin sok esetben a győzelem is múlhat. Akad egy-két igazi komolyság, ínyencség is: például beállíthatjuk a lábaink állását, elhelyezkedését, így ettől függően egy csavart vihetünk ily módon az ütésbe. Egyes esetekben hasznos lehet, ha a labda alsó, illetve felső részét találjuk el (ilyenkor visszafelé, avagy tovább pörög), illetve komolyan alá is nyúlhatunk, ha szeretnénk kiemelni valahonnan. A játékban az összes, golfban használatos, standard ütő is megtalálható. Az utóbbi pár dolog egyébként nagyon korrektül és pontosan beállítható, szemben az ütéserővel.

↘ Biztosan ezt a beállást tanítják a golfiskolákban?




Óriási hiba, hogy a tájékozódás egyszerűen botrányos. Persze megvan minden, ami csak kell (a program kijelzi a lyuktól való távolságot, a szél irányát, erősségét és kérhetünk a domborzati viszonyokat megmutató virtuális fényrácsot is) – de minden értelmét veszti azzal, hogy a kameránk csak egy rögzített pályán mozgatható és tulajdonképpen pont arra nem jó, amire a leginkább kellene, hogy szolgáljon. Sajnos akárhogyan ügyeskedtem, nagyon sokszor nem voltam képes úgy pozicionálni, hogy kellőképpen feltérképezhessem a terepet. A lyukközeli gurításoknál pedig nem állít jelző-rudat, és így a távolabbi próbálkozásainknál még egy pixelnyi sem igen látszik a célból...

Mindössze két játékmód van, az egyik a hagyományos versengés (összesített ütésszámmal), a másik pedig az, amikor egy pontot kap az a játékos, aki kevesebb ütésből vette be a lyukat. A 18 figura közül alapjáraton hat választható, a többieket meg kell nyitni – csakúgy, mint a négy golfpálya bizonyos évszakokban rendelkezésre álló helyszíneit (kezdetben csak a tavasz-ősz játszható mindegyiken).

Sajnos a játék kivitelezése bőven hagy maga után kívetnivalót. A grafika szemet bántóan egyszerű, minden aspektusában (és erre nem mentség a két évvel ezelőtti motor), és sajnos gyakran előfordultak 3D hibák is. A zene pedig csak pilinckázás (bár kétségtelenül passzol a golf stílusához), viszont arra tökéletesen megfelelt, hogy a szobában tartózkodó Reiker és VZ komákat álomba ringassa.

A golf remek játék, de a türelmes emberek sportja – ha kapkodsz és felturbózott idegállapotban kezdesz neki, biztos lehetsz benne, hogy sok babér nem fog számodra teremni. Amikor elkezdtem játszani a Mr. Golffal, nyugodt és derűs ember voltam. Azonban az irányítási problémák, a láthatatlan lyukak, az egyszerűen helyes szögbe nem beállítható kamera és az ezt körítő puritán kivitelezés egy pár óra múlva rendesen felforralták az agyvizem és rendre elrontottam minden ütésem. Elmentem lepihenni, majd újra leültem elé és adtam neki még egy esélyt – de sajnos ezzel sem tudott élni. Isten látja a lelkem – szeretném, ha egyszer jó értékelést adhatnék egy Midas-játéknak, de most sem mondhatok mást: ez a játék nem éri meg az árát.

Kozi
kozi@ipma.hu

**MELLETTE**
- Golf. Pont.
- Egy-két érdekes ötlet

**ELLENE**
- Elbaltázott irányítás
- Nagyon rossz tájékozódás
- Vizuális kínzás

**PEREPUTTY**
- **Tiger Woods PGA Tour** *Electronic Arts*
- **Hot Shots Golf 3** *Sony*
- Mr. Golf *Midas*

1-4 játékos PAL www.midasinteractive.com SZTEREÓ

**ÖSSZETEVŐK**

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 37 |
| HANG | 41 |
| SZAVATOSSÁG | 56 |

**ÍTÉLET**

**39**

(3) YOUNG MILE CUP · G I · T8.0F F Washington D.C.

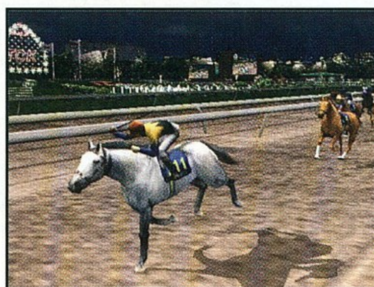
BETTING
BALANCE 900G
WAGER 100G
BET · BET SLIP · BACK

| | | WIN | PLACE | SHOW |
|---|---|---|---|---|
| 1 | LOST SAINT | 5.0 | 2.2 | 1.2 |
| 2 | CELTIC CUPID | 8.0 | 3.6 | 2.1 |
| 3 | SPECIFIC KICK | 29.1 | 13.4 | 8.1 |
| 4 | BLITZEN | 12.1 | 5.5 | 3.3 |
| 5 | TRIBAL RUN | 21.0 | 9.6 | 5.8 |
| 6 | LEGAL DOLPHIN | 57.2 | 26.4 | 16.2 |
| 7 | BIG OPAL | 24.3 | 11.1 | 6.7 |
| 8 | DANDY SPRINTER | 13.3 | 6.0 | 3.6 |
| 9 | BLUES BIRD | 1.2 | 0.4 | 0.1 |
| 10 | FORMAL STAGE | 9.6 | 4.3 | 2.5 |
| 11 | LOST SUN | 14.3 | 6.5 | 3.9 |
| 12 | GRAVE BREEZE | 12.1 | 5.5 | 3.3 |
| 13 | RUNAWAY ENDING | 23.3 | 10.7 | 6.5 |
| 14 | LEGAL QUEST | 22.6 | 10.4 | 6.3 |

✕ SELECT ◯ CHANGE ODDS

↗ Tétre, helyre, befutóra – kár, hogy nem én vagyok az esélyes





## ■ Ez a hátas nem indokol egy hátast

# GALLOP RACER 2003

**TÍPUS** LÓVERSENY-SZIMULÁTOR **KIADÓ/FEJLESZTŐ** TECMO **MEGJELENÉS** 2003.04.01. **NTSC**

Bár a lóversenyek világa teljesen idegen tőlem, a Gallop Racer mégis felkeltette a figyelmemet. Egyrészt azért, mert a Tecmotól érkezett, és tőlük az utóbbi néhány évben rossz játékot nem láttam. Másrészt pedig az első hírek alapján egy RPG-lóverseny-szimulátor egyveleget vártam sztorival és különböző karakterekkel. Sajnos a végleges játék cseppet sem nyűgözött le, bármennyit is próbálkoztam, nem tudtam megkedvelni.

A játék meglehetősen furcsa, hiszen gyakorlatilag mindent megtehetünk benne, ami csak a lóversenyekkel kapcsolatos – vagyis nem csak egy feladatunk lesz. Persze mi fogunk versenyezni, de ugyanakkor a fogadhatunk is, lovakat tenyészthetünk, és még a különböző létesítmények fejlesztésének feladata is a mi vállunkon nyugszik. Miután leküzdöttük a feladatainkat bemutató gyakorló-módot (nem lehet átugrani, ami rögtön egy rosszpont – lovas nemzetekre nem készültek fel), ott találjuk magunkat egy menürengeteg közepén, és csak csodálkozunk, hogy miért nem tudunk versenyezni. Ehhez először is vennünk kell egy lovat – mivel zérus mennyiségű valutával rendelkezünk, csak olyan pacik közül mazsolázhatunk, melyeket ingyen vágnak hozzánk. El lehet képzelni, hogy ezek a gebék milyen fürgék… Ha az istálló már nem üres, akkor már csak el kell keverednünk arra a képernyőre, ahol regisztráltathatjuk magunkat egy versenyre, és nemsokára már száguldhatunk is.

Maga a lóversenyzés nem valami akciódús, hiszen hátasunk magától fut, és a kanyarokat is önállóan tudja bevenni. Azért egy kis tennivalónk nekünk is lesz, bár túl bonyolult dologra nem kell számítani. A versenyek elején a mi feladatunk lesz a lehető legjobb start elérése: egy kis csíkot kell megállítani a „Good" feliratú mezőben, lehetőleg annak is a közepén. Amennyiben ez sikerül, úgy a többieket megelőzve vágtatunk ki a pályára, ha elrontjuk, akkor pedig elég durva hátránnyal fogunk kezdeni. A verseny második szakasza sem igényel túl sok beavatkozást: mindössze arra kell figyelni, hogy lovunkkal mindig a számára ideális helyen ügessünk. Vannak olyan lovak, amelyek az élen szeretnek száguldani, de vannak a magukat a középmezőnyben vagy hátul jól érző állatok is. Amennyiben elhagyjuk az ideális pozíciót, akkor lovunk kitartása felgyorsult iramban kezd el csökkeni. A harmadik, utolsó szakasza a versenynek a befutó, ami körülbelül a pálya utolsó negyedét jelenti. Ilyenkor kerül elő az ostor, amit okosan használva hátasunkat emberfeletti (illetve lófeletti) sebességre ösztökélhetjük, viszont ha túlzásba visszük, akkor a derék jószág megsértődik, és ettől kezdve a lábait is alig-alig akarja majd emelgetni.

Reflexek helyett tehát sokkal inkább taktikázásra lesz szükség, éspedig különösen arra, hogy pontosan kitanuljuk lovunkat: hogy pontosan hol szeret vágtázni, és ami talán még fontosabb, hogy mikor kezdhetünk bele a végső hajrába. Minden ló rengeteg szempont szerint van értékelve, és még ezen túl is másként versenyeznek eltérő időjárási körülmények között, eltérő hosszúságú pályákon, illetve különböző agresszivitású ellenfelek ellen. Majdnem minden ló (3000 eltérő nevű, tulajdonságú és hangulatú paci vár a jelentkezőkre; megnézném azt a figurát, akinek a neveket le kellett fordítania a japán eredetiből…) bír pár különleges képességgel – persze az első gebék csak a legritkább esetben –, ezek közül hatvan különféle található meg a játékban. Ezek két csoportra vannak osztva, az automatikus képességek folyamatosan működnek, míg a látenseket valamilyen körülmény fogja kiváltani (például az, ha tökéletes a rajt, vagy ha nem ostoroztunk a legutolsó kanyarig). A játék későbbi részén visszavonultatott lovainkat fedeztethetjük, és az utódok nagy eséllyel megőrzik szüleik képességeit (érdemes menteni az „akció" előtt). Ezzel a gond csak az, hogy egy csikónak két évébe kerül, amíg akkorára nő, hogy bevethető legyen egy versenyen. Ez pedig játékidőben is körülbelül eddig fog tartani: igaz, hogy egy verseny nem tart tovább pár percnél, de az időnk legnagyobb részét úgyis a statisztikák böngészésével, a megfelelő lovak megfelelő versenyre való nevezésével, és a fogadással fogjuk eltölteni.

Ráadásul a New Breed nem is egy könnyű játék, ezért igen nagy kitartás kell ahhoz, hogy valaki eljusson oda, hogy folyamatosan jó eredményeket ér el a versenyeken, vagy hogy megpróbálja elhódítani a különböző híres kupákat. Az első húsz-harminc futamon jó eséllyel még a dobogó környékén sem leszünk, és utána sem lesz – stílszerűen – sétagalopp a dolog. A futamokon egyébként pénzt is nyerünk, és tapasztalatot is kapunk. Utóbbival zsokénk tulajdonságai fejlődnek, de ebből vehetünk lovakat is. A pénz ezzel szemben a gyakorlópályák felépítésére és a fedeztetésnél, valamint a csikók nevelésénél használatos felszerelések és tápanyagok megvételére szolgál.

Őszintén szólva én valami Everblue-szerű különlegességre, valami teljesen egyedi RPG-re számítottam. Ehelyett egy managerjátékot kaptam, egy meglehetősen sekélyes versenyzéssel kiegészítve. Különösebb audiovizuális élményben nem fogunk részesülni (sőt, azok a liftzenék már rövid távon is idegtépőek!), a játékkal eltöltött idő legnagyobb részében pedig az olykor öt-hat réteges menürendszerben fogunk tévelyegni. Ha nem vagy különösebben oda a lóversenyekért, akkor ez a játék sem fogja megváltoztatni az életedet…

**Grath**
**grath@mail.datanet.hu**

↘ Azt hiszem kicsit várok még ezzel a lóvásárral…

Bboard · 001/ 5/ 1 · Rank E · Points 1,960Pts · My Horses
L1 SS S A B C D E R1
Regular · Special

| Name | Rank | Age | Turf/Dirt | Distance | Points |
|---|---|---|---|---|---|
| BRIGHT EARTH | SS | F3 | Gt OK | 9.0～13.0F | 75,990 |
| EMPTY TREATY | SS | C3 | Gt Gd | 7.0～10.0F | 104,590 |
| FRESH SOUL | SS | C3 | Gd Gt | 9.0～13.0F | 98,090 |
| ROUND SATURN | SS | C3 | Gt Gd | 8.0～12.0F | 81,490 |
| ALERT PLAN | S | C3 | Gt OK | 10.0～15.0F | 66,190 |
| BEAUTY LOVE | S | C3 | Gt Gd | 8.0～13.0F | 59,190 |
| BEST EXPERT | S | C3 | Gt Gd | 8.0～11.0F | 54,750 |
| BLACK RUBY | S | F3 | Gt Gt | 9.0～13.0F | 73,870 |
| DIVINE STEAL | S | F3 | Gt OK | 8.0～13.0F | 54,990 |

✕ SELECT △ BACK ◯ HORSE DATA SELECT HELP

### MELLETTE

- ■ Rengeteg különböző ló
- ■ Lehet fogadni
- ■ A lovi-addiktok odáig lesznek érte

### ELLENE

- ■ Borzasztó sokára lesz csak sikerélményünk
- ■ Kusza menürendszer
- ■ Maga a versenyzés nem túl izgalmas

### PEREPUTTY

- ■ **G1 Jockey 3** *Koei*
- ■ **Gallop Racer 2003** *Tecmo*
- ■ **Gallop Racer 2001** *Tecmo*

### ÖSSZETEVŐK

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 71 |
| HANG | 34 |
| SZAVATOSSÁG | 89 |

### ÍTÉLET

**64**

1 játékos · NTSC · www.tecmogames.com · SZTEREÓ











Hoppá, ilyesmit már láttam a Golden Axe-ban is!

## Egy klón támadása

# BLACKSTONE MAGIC&STEEL

**TÍPUS** AKCIÓ-RPG **KIADÓ** XICAT **FEJLESZTŐ** IDEA FACTORY **MEGJELENÉS** 2003.03.28. **PAL**

A játékiparban sokkal előrehaladottabb állapotban van a klónozás gyakorlata, mint az orvostudományban: minden, egy egész kicsit is sikeres játéknak érkeznek folytatásai és másolatai. Sajnos azonban az életképtelen másolatok aránya itt is igen magas, és bizony ez a helyzet a régi Gauntletek receptjét használó Black Stone-nal is.

A sztori „különlegesen kidolgozott": Zedan királysága egy évezreddel ezelőtt elpusztította a sötétség mágusait, de azok most előbújtak rejtekhelyükről. A Fekete Kő erejével felfegyverkezve most a visszavágásra készülnek, és csak az általunk megszemélyesített kalandor hozhatja el ismét a békét a földre. Ennyi – nincsenek fordulatok, nem-játékos karakterek, egyáltalán bármi, ami egy egész kicsit is önálló személyiséget adna a programnak…

Öt karakter közül választhatunk (harcos, tolvaj, varázsló, íjász és kalóz), de ez szinte semmilyen változást nem jelent a játékmenetre nézve. Némelyik figura gyorsabb, mint a többiek (bár még így is idegesítően tohonya), és az egyes kasztok más speciális támadásokkal rendelkeznek, de ettől eltekintve csak a kinézetük egyedi. Ugyanazzal az animációval használja tőrét a varázsló, mint buzogányát a kalóz, ráadásul amennyire észrevettem, a sebzésük sem tér el jelentősen. A közelharci és a távolsági fegyveren kívül használhatunk varázstekercseket is, „természetesen" akár a harcossal is igen effektíven. Minden pálya után elkölthetjük az összeharácsolt aranyunkat egy boltban, ahol nem csak kulcsokat vagy – gyógyításra használható – élelmet vehetünk, de fura módon elemi sebzést vagy megnövelt életerőt is.

A Black Stone leginkább a többjátékos-módra épít, és a nem megfelelő kiegyensúlyozásnak köszönhetően egyedül játszva igen nehéz lett. A mégoly kicsi pályákon is viszonylag hosszú időbe telik az átjutás – köszönhető mindez csigatempóban haladó karakterünknek és annak, hogy ellenfeleink tömegestül özönlenek elő az otthonukat jelentő fészekből (ez lehet egy lyuk a földben, vagy akár egy ajtó a falon). Többen játszva már valamivel könnyebb a dolgunk, bár ilyenkor a kamera fog bezavarni. Ezt ugyanis túl alacsonyra helyezték el, így a labirintusokban nagyon kicsi területet látunk csak be – szinte csak pár méternyit karakterünk körül. Forgatni persze nem lehet, ami néhány ravaszul elhelyezett szörnytermelő-fészeknél azt jelenti, hogy megtalálásukhoz csak a megérzéseinkre hagyatkozhatunk.

A szörnyek mellett a labirintusokban rengeteg kócsögöt találhatunk (legyen szó akár egy varázsló tornyáról, akár egy dzsungelbéli területről), amelyek sokszor kincset rejtenek: pár aranyat, némi kaját, esetleg egy kulcsot. Utóbbiak igen fontos szerepet játszanak, mert az igazán értékes cuccokat rejtő ládákat csak ezekkel nyithatjuk ki, és ekkor nemcsak varázstekercseket, de különleges hatással bíró ikonokat is találhatunk. Ezeket felvéve mintegy fél percig valamilyen extra módon pusztíthatunk: sebzésünk megduplázódik, egy dinó hátáról gyilkolászhatunk, vagy éppen a lövedékeink sokszorozódnak meg. Igen ritkán káros hatások is érhetnek minket – például kapunk a nyakunkba egy bazi nagy bogarat, vagy egy mókás átkot; utóbbi következtében fejünk disznófejjé változik, és egy ideig nem tudunk harcolni. Szerencsére nem végzetes, ha elpusztulunk, ugyanis a teljesítményünktől függő mennyiségű folytatási lehetőséggel rendelkezünk (az egyes pályák befejezésekor kapjuk az értékelést). Még akkor sincs baj, ha ezek elfogynának – ekkor csak visszakerülünk a központi toronyba, ahol vásárolhatunk, illetve elmenthetjük az állást. Eleinte érdemes visszamenni többször is a pályákra, hogy így több pénzt szerezve tápolgassunk.

A Black Stone nemhogy föléemelkedni nem tud, de semmilyen tekintetben sem éri el az átlagos szintet. A borzalmasan lassú karakterek, az elrontott irányítás (pl. nem lehet mozgás közben lőni) és a rossz kameranézet csak a jéghegy csúcsa, mindezek mellett más hibák is vannak. Vegyük például a grafikát: a textúrák, a poligonhiányos karakterek és szörnyek, az akadozó animációk már sajnos ezt az Xbox játékot is elérték. A hasonló Hunter: The Reckoning már bebizonyította, hogy egy ilyen játéknak miként kellene kinéznie manapság – nos, ahhoz képest a Black Stone harmatgyenge. A zenék, de főleg a hanghatások nagyon gyengék, a sztori embrionális, a játszhatóság pedig a béka sejhaja alatt van. A kézikönyv félkész állapotban került bele a dobozba, ráadásul a borítón valamiért manga (esetleg renga? Tudja' Reiker!) -stílusú karakterek vannak, míg magában a játékban ennek nyomát sem látni.

Gondolom a Xicat azért vette meg a Japánban Ex-Chaser néven futó játék jogait, hogy egy ilyen, RPG-ként is eladható programmal betörhessen a szerepjátékokban cseppet sem gazdag Xbox-piacra, de ezzel bizony mellényúltak. A Black Stone – azon felül, hogy mégcsak nem is RPG – ugyanis borzalmasan gyenge játéknak is, őszintén szólva nem is értem, hogy a Microsoft hogyan adhatta a hozzájárulását a megjelenéséhez…

Grath
grath@mail.datanet.hu



Kicsi ork, takarodj vissza a putriba!

| MELLETTE | PEREPUTTY | ÖSSZETEVŐK | ÍTÉLET |
|---|---|---|---|
| Négyen is lehet játszani | Hunter: The Reckoning – Interplay | GRAFIKA 32 | 47 |
| **ELLENE** | Gauntlet: Dark Legacy – Midway | HANG 41 | |
| Elrontott irányítás; Rossz kameranézetek; Borzalmas zene | Black Stone: Magic & Steel – Xicat | SZAVATOSSÁG 60 | |
| | 4 játékos · PAL · www.xicat.com · SZTEREÓ | | |

# EYETOY



## ■ Forradalom helyett végre kiforrott technológia

Ha azt motyogjuk: valós idejű mozgásérzékelés, az olyan, mintha azt mondanánk: nincs itt semmi látnivaló emberek, oszoljanak! Ellenben ha azt mondjuk: látod magad a tévében barátom, te magad vagy a játék főszereplője! – akkor a Becses Olvasó máris felkapja a buksiját, és érdeklődve issza az oldalon elhintett okosságokat.

Az EyeToy gyakorlatilag ennyi. Koncepciója bár nem új keletű, egyszerű és nagyszerű: az USB bemeneten csatlakoztatott kis (web)kamerát a TV közelébe (leginkább tetejére) helyezzük, hátralépünk, és már indulhat is a móka. A kontrollerre semmi szükség nem lesz, akár ki is húzhatjuk: az EyeToy teljes kezelőfelülete a „levegőből" érhető el. Igen, már a menü is. A kamera valós időben (tehát késedelem és akadozás nélkül) érzékeli minden mozdulatunkat, méghozzá meglehetősen precízen és elenyésző hibaszázalékkal dolgozva. A pizzafutár most pakolta le a cuccot, és nincs idő kezet mosni?! No problemo: az EyeToy kiegészítővel való szórakozáshoz nem kell összetaperolnunk semmit (na jó: a játékokat hordozó CDnek valahogy azért a meghajtóba kell kerülnie). Mindennemű interakció kézzel, lábbal, vagy fejjel történik: az EyeToy az emberi testet (vagy az általunk mozgatott tárgyat) használja kontrollerként.

A technológiát a Sony kaliforniai részlege dolgozta ki, Dr. Richard Marks vezetésével; a kamerához dukáló alapszoftvert pedig itt Európában, Londonban fejlesztették.

A kamerához kapott lemezen (ami az EyeToy: Play névre hallgat) a következő játékok kaptak helyet:

BEAT FREAK – ritmusjáték. A képernyőn elhelyezett négy hangfalat abban a pillanatban kéne megérintenünk, amikor a középpontból kiinduló CD lemezek elérik azokat. Dancing Stage/Samba de Amigo, leegyszerűsítve. Zene: Moloko – Sing it Back.

WISHIWASHI – ablakpucolás. A képernyőn egy tisztítószerrel vegyített vízzel leöntött ablak látható, amit a lehető legrövidebb idő alatt kéne lemosnunk. Természetesen akadnak makacsabb szennyeződések is, melyeket alaposan meg kell sikálnunk...

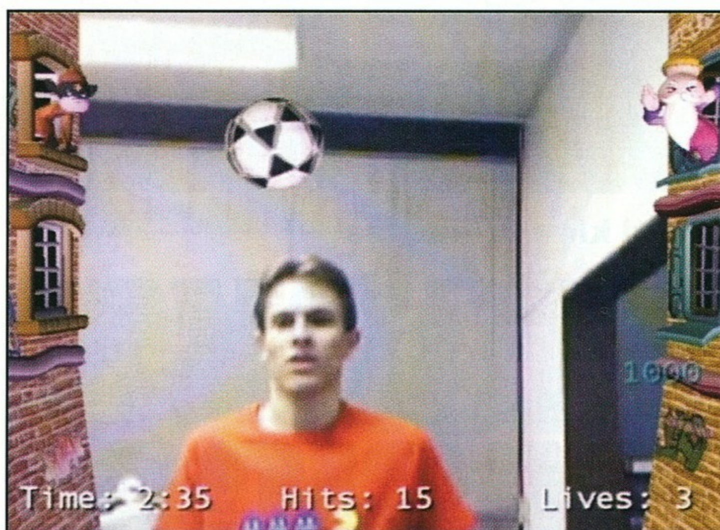
KUNG FOO – egyszerű 2D akciójáték: ellenséges ninják özönlenek minden irányból, feladatunk a képernyőről való mielőbbi leütésük lesz. Bónusz kör: deszkákat kell kettétörnünk, a huncutság persze a lendület erejében lakozik...

UFO JUGGLER – variáció a jó öreg Chinese Jugglerre (cirkuszi tányérpörgetés), amiben parányi UFOkat kell a világűrbe fellőnünk úgy, hogy a kicsi kezünkkel „felpörgetjük" a csészealjakat. Vigyázat: az UFOkat túl is pörgethetjük: ilyenkor felrobbannak...

BOXING CHUMP – ökölvívás, oldalnézetből. VZ látványa, amint enyhén pityókásan megsorozza a valóság három dimenziójából a képernyőn izgő-mozgó 2D pléhpofát felejthetetlenül élménkbe véste magát. A robot gonosz volt, Zoli meg csak vigyorgott.

KEEP UPS – labdafejelgetés. A képernyő felső részéből érkező labdát addig fejelgessük, amíg bírjuk. Az oldalt elhelyezkedő házból persze becsintalankodnak majd a gonosz lakók, csakúgy, mint a jó öreg Speccy Cookie c. játékában. Poén: fejünk porzik az érintkezéskor.

PLATE SPINNER – a valódi Chinese Juggler! A tányérpörgetés egy tányér esetében egyszerű, két tányér esetében rendben van, három tányérral már maga az izgalom. Négy tányér? Üdvözlünk a Purgatóriumban, fiú!




BOOGIE DOWN – Újabb ritmusjáték, amiben a képernyőn megjelenő „tánctanárnő" mozgását kell/kéne leutánoznunk. Egyszerű, de roppant mód addiktív kikapcsolódás Bust-A-Move (nálunk: Bust-A-Groove) rajongóknak.

GHOST CATCHER – gyakorlatilag a Kung Foo, szellemekkel. A sírból feltámadó kísérteteket pöcköljük szépen le a képernyőről, de vigyázzunk a pont-szívó vámpírokkal. (vagy azok csak egyszerű denevérek lennének?!)

ROCKET RUMBLE – a PS2 debüt-felhozatalából ismert Fantavision EyeToyos feldolgozása. Tűzijáték-petárdák reppennek az égbe: az azonos színűeket próbáljuk meg összekötni, mielőtt tűzvirággá robbannának.

SLAPSTREAM – „Csapd le a vakondot!"-variáns (vagy „Csapd le a patkányt!", némi Sam & Max nosztalgia kedvéért). Lyukak vannak, időnként a lyukakból előbukkanó vakondokok vannak, meg egy kétségbeesett játékos van, aki megpróbálja a kertet feldúló vak állatkákat megjelenésük pillanatában lecsapni.









MIRROR TIME – Akció meg káosz: bolondozás egy olyan helyen, ami talán a Vidámpark Elvarázsolt Kastélyának Tükörútvesztőjéhez hasonlít leginkább...

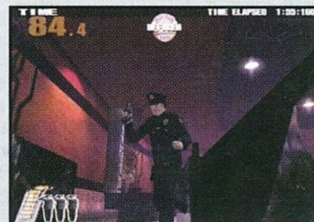
## A KONTROLLERT NÉLKÜLÖZŐ JÁTÉKOK EVOLÚCIÓJÁNAK MÉRFÖLDKÖVEI



### Hangbemenet és mesterséges intelligencia: SEAMAN (Dreamcast)

„Kiskedvenc-szimulátor", ahol a háziállat szerepét egy haltestű, emberi arccal kiszerelt teremtmény tölti be (rendkívüli módon hasonlít a Monty Python féle „Az élet értelme" c. filmben látott izékhez), aki egy virtuális akváriumban éldegél, és akivel egy mikrofon segítségével tudtunk társalogni. A hangfelismerés és a mesterséges intelligencia magas szintű mivolta garantálta a páratlan élményt – Seaman valóban értelmes és önálló lény benyomását kelti, akivel valódi beszélgetéseket folytathatunk. Hasonló projekt jelenleg Xboxon a Japánban nemrég megjelent N.U.D.E.

### Képben vagyunk: POLICE 911 (PS2)

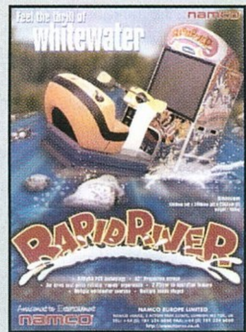



A Konami innovatív fénypisztolyos játéka a játékteremből költözött át a Sony gépre, a legfontosabb aspektusát változatlan formában találva: a gépre csatlakoztatott webkamera nyomon követi aktuális pozíciónkat a képernyő előtt, így adva új dimenziót a klasszikus játékmenetnek. A fedezékbe húzódás valóban fedezékbe húzódás, a ránk kilőtt lövedékek pedig a Mátrix „bullet time" effektusát imitálják; ha fürgén mozgunk, elhajolhatunk előlük, kicselezhetjük őket. Az EyeToy első játszható elődje (97 környékén a SEGA-val karöltve a Mitsubishi is folytatott arcade kísérleteket – berendezésük a „Retina Analyzer" nevet kapta): máig a legötletesebb felhasználása a mozgáskövető technológiának.

### A gondolatolvasó: INTERACTIVE BRAINWAVE VISUAL ANALYZER (Xbox)

Az IBVA Technologies által kifejlesztett agyhullám-letapogatás segítségével lehetőségünk nyílik majd valós időben befolyásolni a képernyőn lezajló folyamatokat. A rendszert a Project Gotham Racinggel és a Rallisporttal tesztelték, a gondolatokat tetszőleges funkcióhoz lehetett rendelni. Ha koncentrációnk megtörik, a program behúzhatja a kéziféket, esetleg félreránthatja a kormányt: a lehetőségek végtelenek. Az Analyzer máris a hivatalos Xbox fejlesztői csomag része – hogy ki használja majd, és hogyan, az még a jövő zenéje.

### Karizma helyett a kar izma: A NAMCO CSODÁI (Játékterem)



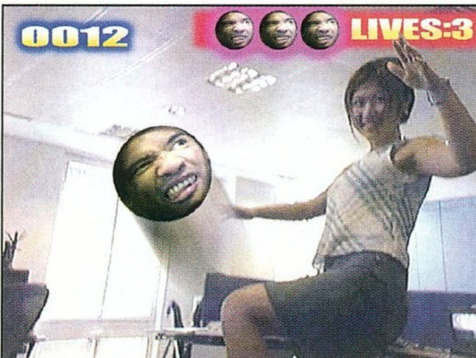

A hangsúly előbb a súlyponton volt: az 1995-ös Alpine Racer-ben (Super System 22 alaplap) a játékosnak ugyan nem kellett felcsatolnia a síléceket (elég volt rájuk állnia), de ezen kívül minden nagyon is valóságos: a gép még hideg levegőt is fújt az arcunkba. Később a Prop Cycle (1996, ugyancsak Super System 22) a comb izmait dolgoztatta meg: a játékban egy bicikli és egy sárkányrepülő keresztezésével kellett repkednünk – valódi pedálokat hajtva. Végül a Namco 1997-es, System 23 alaplapon (lásd Time Crisis II) futó Rapid River című játékában két játékos pottyanhatott bele egy hatalmas sárga, felfújható gumicsónakba, hogy próbára tegye magát a vadvizek legvadabbjain: ténylegesen evezőt ragadva.

A 12 mini-játék fokozatosan nyílik majd meg: kezdetben csak az első három áll rendelkezésünkre, a többit ezek hi-score tábláinak megtöltésével tehetjük elérhetővé. Ez nem is okoz problémát, ám egymás rekordjainak felülmúlása már komoly fizikai kihívást jelent: az EyeToy legnagyobb előnye, hogy megmozgatja TV előtt elsatnyult porhüvelyünk. Egy EyeToy összeröffenés garantáltan másnapi izomlázzal zárul. Arról nem is beszélve, hogy ha a technológia sikeresen veti meg a lábát, aktívan dohányzó szerkesztőségünk nehezen veszi majd fel a versenyt tesztelés terén BÁRKIVEL. Sikeres játékkal nyithatók meg különféle speciális effektusok is, melyeket a Playroom menüpont alatt próbálhatunk ki: ezek nem játékok, csupán mókás „képernyővédők" (a kamera által vett kép pl. egy akvárium belsejében jelenik meg – így mi magunk válunk „halakká"; vagy minden mozgást aranyos motion blur torzít, de akadnak elhessegetésre váró méhek is...)

Hogy az EyeToy képes lesz e forradalmasítani a hagyományos konzolos játékot, az tehát még kérdéses – ez elsősorban a támogatottságától függ majd. A készülékhez kapott lemez játékai ugyan huzamosabb ideig is lekötnek (egészen addig, amíg minden létező barátunknak és ismerősünknek lepottyant az álla), de ahogy a dolog megszűnik újdonság lenni, kapásból előránszorog a szakma ilyen alkalmakra tartogatott legősibb kérdése: Vajon van ennek jövője? Korábban sokan próbálkoztak: az Intel már adott ki (PC-s) webkamerát hasonló játékokkal, ám a technológia pontatlannak, a third-party támogatás pedig illékonynak bizonyult. Konklúzió (külön a Sony, ezen cikket olvasó PR-es bácsikáinak kedvéért): mindenképpen szükség van több (sok!) olyan szórakoztató applikációra, amelyek hasznosítják az EyeToy nyújtotta páratlan lehetőségeket.

A Sony természetesen számos fejlesztés alatt álló játékról biztosított minden kétkedő zsurnalisztát: a legtöbbjük állítólag még az idén megérkezik (az EyeToy szoftver brit fejlesztői ellenben egyetlen ilyen játékról tudnak: az E3-mon bemutatkozó Hardware: Online Arena egyik „eljövendő" (!) változata állítólag támogatja majd a kütyüt – a képernyőn láthatjuk majd az ellenfelünk ábrázatát is). A MultiPLAY! minden kapitális marhaságra vevő szerkesztősége mindenesetre rögtön három ötlettel is előállt: a Mad Maestro! esetleges folytatásában konduktori teendőinket a levegőben hadonászva kellene elvégeznünk (egy baseball-szimuláció megjelenése után Kozi szerint a ripityára zúzott 107cm képátlójú tévék és levert nyolcadik (!) hangfalak miatt ugrásszerűen megnőne a szervizek forgalma – az élő istenre is megesküdött, hogy természetesen nem gizdulásból mondta), így az ötlet karmesteri pálcára finomítottuk. A MimePLAY! saját (fiktív) fejlesztésünk, amelyben a képernyőn megjelenő pantomimes mozgását kellene utánoznunk. A legvadabb azonban a Shave Our Souls, ami természetesen a borotválkozás nemes sportját vinné képernyőre: a program tetszőleges szőrzetet varázsolna babaarcunkra (a hetyke huszáros bajusztól a lakatlan szigetek tipikus hajótöröttjének rőfnyi szakállá-ig), amit a lehető leggyorsabban le kéne borotválnunk (ja, WishiWashi-klón, szerintem Kozi belenézhetett a tükörbe előbb a klotyón, onnan az idea).

Az SCEE tervei szerint a ketyere júniusban kerül majd az európai boltok polcaira, 40-50 brit font (14-18,000 Ft) körüli áron. Érdekesség, hogy a sajtó számára szétküldött alfa lemezen már ott figyelt a „video messaging" opció (videóüzenetek küldése felebarátainknak a Sony online hálózatán keresztül), holott az elméletileg csak az őszre tervezett EyeToy: Play 2 lemezen lesz nagyközönség elé tárva – mondván, akkor már javában virul majd itt is az online architektúra. Ezt az opciót végül ugyancsak sikerült tesztelnünk: a kamera „offline" (nem kikapcsolt – Internet-mentes) állapotban is képes ugyanis videó rögzítésére, amit aztán szépen elmenthetünk a memóriakártyára (sajnálatos módon egyelőre csak 45 másodperces kapszulák mentésére adódik lehetőségünk). Hogy ez a megjelenési dátum, illetve ár mennyire biztos, azt nehéz megjósolni (biztató jel, hogy a sajtó számára áprilisra beígért EyeToy tesztpéldányok – ahogy azt cikkünk is bizonyítja - rendben meg is érkeztek), mindenesetre mi nagy várakozással tekintünk minden efféle bohóság elébe. Hasonlóképp cselekedjen a Nagyrabecsült Olvasó is: tessék, el lehet kezdeni az edzést némi ablakpucolással – édesanyánk/párunk biztosan lelkesen fogadja majd az ötletet...










Az oldalakon elterülő illusztrációk NEM szerkesztőségünk tagjait ábrázolják – bár a fenti képen látható hölgyet szívesen felvennénk...

# MINDEN GC-TULAJ ÁLMA
# FREELOADER

A Nintendo itthoni rajongóinak szívében nyilván az egyik legfájóbb tüske, hogy a japán cég meglehetősen mostohán bánik velük. Sőt ez nem is csak a magyarokra jellemző, hanem egész Európára: komikus, hogy sokszor fél éves késéssel jutnak el ide a játékok – ráadásul ezeket a hosszú hónapokat az amerikai megjelenéstől kell számítani, nem pedig az általában még korábban esedékes japántól. Csak néhány példa az utóbbi hónapokból: a Metroid Prime és a Resident Evil Zero közel öt hónappal, a Zelda pedig három hónappal később jelent meg kontinensünkön, mint az Egyesült Államokban. Természetesen az európai PAL és az amerikai/japán NTSC rendszerű gépek más szabványok szerint működnek, és nem ismerik fel a másik régióba készült játékokat. Az egyetlen megoldás az igazi rajongóknak a saját szakállra történő GameCube-importálás volt, de ez drága és problémás (figyelni kell ugye az áramellátásra), arról nem beszélve, hogy egy NTSC gépen pedig az itteni játékokat nem tudtuk futtatni.

Szerencsére a reménytelen helyzet láttán a Miyamoto-fanoknak nem kell a kardjukba dőlniük, hiszen Datelnél készülő (és legalább tíz alkalommal elhalasztott megjelenésű...) Freeloader megoldja a problémáikat. Ez a DVD-tokban kapható kis korong azzal a „mágikus" tulajdonsággal bír, hogy bármilyen eredetű GameCube-on, bárhonnan származó játékot képes elindítani. Ráadásul ehhez nem is szükséges semmiféle garanciavesztéssel járó szerelés, forrasztás, hiszen pusztán a lemezek cserélgetéséből áll a dolog. A Freeloader cirka 7-8000 forintba kerül, és noha a nagyobb boltokban nem lehet kapni, a számtalan kisebb, csak konzolokkal foglalkozó shopokban biztos megtaláljuk (érdemes átnyálazni hirdetőink kínálatát). Ráadásul, ahol árulnak Freeloadert, ott arra is számíthatunk, hogy importált játékokat is beszerezhetünk – persze erre nem feltétlenül van szükség, hiszen egy hitelkártyával és egy EU-ban élő ismerőssel mi magunk is megvásárolhatjuk a szükséges szoftvereket (a nyugati cím azért kellhet, mert videojátékokat egyes amerikai online boltok csak az Unió területére szállítanak ki – legalább ezért van értelme, hogy jövőre csatlakozunk).

A Freeloader használata nem túl bonyolult, egy óvodás körülbelül tíz másodpercnyi magyarázás után tanulja meg: a Freeloaderrel felbootolt gépet bekapcsolás után hagyjuk „gondolkozni", és amikor kiírja, hogy rakjuk be a játékot, csak ki kell cserélnünk a két lemezt, és le kell hajtanunk a tetőt (tehát nem szabad resetelni). A játékok 99%-a ezzel a módszerrel indul, de néhány régebbi játékot más módszerrel kell működésre bírni: miután betöltötte a gép a Freeloadert, le kell nyomni a Z-gombot, és manuálisan kell kiválasztani az elindítani kívánt program származási helyét. Gyors, pofonegyszerű és megbízható – mi kell még?

Figyelni csak két dologra kell. Az egyik az, hogy a japán és az amerikai játékok másként kezelik a memóriakártyát, és mindegyik a maga kedvére fogja formattálni azt (ezzel persze minden rajta lévő adat elveszik). Ezért célszerű egy külön memóriakártyát rendszeresíteni a japán játékokra. A másik fontos dolog a Freeloader verziószáma. Az először kiadott szállítmányban volt néhány ezer a 1.04-es számú változatból. Ezek még nem a végleges szoftvert tartalmazták, és néhány játékot képtelenek elindítani (pl. az amerikai RE Zerot). Pont ezért mindig ellenőrizzük a lemez alján található számot, és csak akkor vegyük meg, ha 1.06, vagy 1.06b feliratot találunk (később elképzelhető a verziószám növekedése).

A Datel készített egy „deluxe-változatot" is a Freeloaderből, amely nem csak a fenti dologra képes, de kódokat is használhatunk vele. Az ismerős nevű Action Replay egy kis egységet is tartalmaz, amit az egyik memóriakártya helyére dughatunk. Ebben tárolódnak a kódok, és már alaphelyzetben is több százat találunk feltöltve az AR-re. A legtöbb Nintendo-kiadású játékhoz kapunk cheatet, de a független kiadók címeihez készültekhez jobbára várni kell még. Ezeket egyébként a www.codejunkies.com oldalról tölthetjük le, és egy virtuális billentyűzet segítségével vihetjük át őket az Action Replay kártyára.

A Freeloader minden megszállott GameCube-tulajdonos számára a mennyországot fogja jelenteni, ‚ert végre el lehet felejteni a hosszú – és érthetetlen – várakozást az NTSC piac kjátékaira. Ráadásul vannak olyan játékok, amelyek sosem készülnek el angol nyelven, (esetleg elkészülnek, de Európába már nem jutnak el – a kézenfekvő példa erre az Animal Crossing; Freeloader vagy egy NTSC GC nélkül nem játszhatnánk vele), ezeket csak így próbálhatjuk ki.

Ezen a nyáron is rengeteg olyan játék jelenik meg Amerikában, melyek legjobb esetben is csak karácsony környékén jutnak el hozzánk (például az 1080° Avalanche, a Mario Golf, az F-Zero, vagy éppen a Soul Calibur 2) – ezekre érdemes lesz lecsapnia minden Freeloadert használó játékosnak. Mindent összevetve, a Freeloader vitathatatlanul a leghasznosabb GC-kiegészítő. Igaz, egy kis utánajárást igényel, de úgy véljük, ez bőven megéri azt, hogy a jenkikkel és a japánokkal együtt merülhetünk el a Nintendo fantasztikus világaiban.

FreeLoader
FOR GAMECUBE
FREE LOADER
PLAY IMPORT GAMES ON YOUR GAMECUBE
- Easy to use
- Turn your GameCube™ into an International Console.
- Plays games from any region
Made in England
UNIVERSAL GAME ENABLER
FOR GAMECUBE™

↘ Soul Calibur II (JAPAN/NTSC)



↘ Animal Crossing (USA/NTSC)



# Feltűnik egy fantom



# A PHANTOM

Az E3 közeledtével egyre több találgatás lát napvilágot a következő konzolgenerációról – egyesek szerint már ki lesznek állítva a prototípusok, mások csak zárt ajtók mögött bemutatott technológiai demonstrációkról beszélnek. Sajnos a három jelenlegi hardvergyártó cég már közölte, hogy új gépeik semmilyen formában nem lesznek jelen a Los Angeles-i kiállításon. Ennek ellenére mégis megeshet, hogy egy új konzol bemutatkozik a nagyközönségnek...

A floridai illetőségű Infinium Labs nevű cég január 20-án nyitotta meg weboldalát (www.infiniumlabs.com), melyen rögvest be is jelentették, hogy még idén, karácsony előtt ki akarnak adni egy új játékkonzolt. Az oldal a konkrét technológiai specifikációkat és a fejlesztés alatt álló játékok leírását nem tartalmazta – sok szép ígéretet viszont igen. Emiatt aztán a legtöbben rögtön kamunak – avagy angolul hoaxnak – nyilvánították a dolgot, ráadásul ezeket a vélekedéseket tovább erősítette, hogy a cég semelyik nyomtatott magazin vagy online site kérdéseire nem válaszolt. A weboldalon azzal indokolták a teljes titoktartást, hogy a gép márciusi felfedésekor kívánnak mindent elárulni a Phantomnak nevezett masináról. A március lassan elérkezett, lezajlott a Game Developers Conference – amely egyébként ideális időpont lett volna a premierre – és noha már májust írunk, még mindig nem tudni a végleges specifikációkat.

Teljes titoktartás azonban manapság már nem létezik, és hamarosan önjelölt magánnyomozók vetették magukat az Infinium nyomára. Rögtön sikerült kideríteni, hogy a cég nevével még lehetnek gondok: azt ugyanis egy másik vállalkozás már levédette (talán mondani sem kell, hogy ezután még kevesebben hittek a project létezésében). Hosszas utánajárás után végül sikerült elérni azt a személyt is, akinek elérhetőségét egyetlenként tartalmazta a weboldal: Jason McDermott, a boltokkal való kapcsolattartásért felelős alelnök végül nyilatkozott egy internetes fórumban. Ugyan később a hozzászólásait töröltette, ám meg nem történtté már nem tehette a dolgokat: végre kikerültek épkézláb részletek a Phantomról.

Igaz, ezek az információk a legjobb esetben is hézagosak és hevenyészettek. A gép lelke egy 2 GHz környékén ketyegő processzor lesz, de még az sem dőlt el, hogy Intel, avagy AMD márkájú lesz-e. Ezt egészíti ki a konzoloktól szokatlan mennyiségű memória, ebből 512 MB-ot terveznek a gépbe csomagolni. E mellé kapunk egy „hatalmas" merevlemezt, Windows XPe operációs rendszert és vezeték nélküli kontrollereket, egeret, billentyűzetet.



A fentiekben túl sok forradalmi újítás nincs, ám ezzel még nem ért véget a lista. A Phantomhoz ugyanis a játékokat nem lehet majd boltban megvenni, a gépbe fizikailag ezeket nem is tudjuk belehelyezni. Az elavult kártyás és lemezes megoldások helyett a játékokat mind az internetről kell letölteni. A direkt erre létrehozni kívánt www.phantom.net (egyelőre csak néhány kép van rajta a gépről) weboldalról letölthetünk demókat, videókat, és ha megtetszett egy játék, akkor azt kibérelhetjük vagy megvásárolhatjuk. Ilyenkor az letöltődik a winchesterre, és amennyi időre kifizettük, addig használhatjuk (természetesen ehhez hitelkártya kell). Ha az idő lejárt, akkor a program törlődik a merevlemezről – kivéve persze, ha kifizettük azt az árat, ami a végleges „birtokláshoz" tartozik. A programokat persze minőségük szerint több osztályba sorolják, és e szerint szabják meg árukat. A géphez alapból is „több ezer" előre feltöltött – és valószínűleg igen gyenge – játékot kapunk. Mivel a gép teljesen PC alapú, ezért csak az arra készült programokat játszhatjuk vele (meg esetleg a direkt Phantomra készülőket). Mivel az online kapcsolat kötelező lesz a Phantom használatához, természetesen lehet számítani netes játékra is, az eddigi közlemények szerint akár a PC-t használó játékosok ellen is.




A Phantom – neve ellenére – tehát létezik, készül, és a fejlesztői komolyan gondolják a dolgot. A sikerre az esélyük viszont vajmi kevés, és ez több dolognak is köszönhető. Az Infinium mögött – tudomásunk szerint – nem áll semmilyen tőkeerős cég, aki mondjuk évekig képes lenne finanszírozni az esetleges (vagy inkább: valószínű) veszteségeket. Egy másik ok lehet a felépítése: mivel csak és kizárólag PC-s játékokat lesz képes futtatni, ezért a célközönsége meglehetősen kicsi (a PC-seknek nyilván semmi oka a váltásra, a konzoltulajok pedig jobban járnak egy igazi PC-vel, amin lehet a játékon kívül ezer más dolgot is használni). További problémát jelent, hogy a PC-s játékokat monitorra, magas felbontásra készítik, elég sok játék van már most is, ami nem támogatja a tévék 640x480 pixeles megjelenítését – ezekkel vajon mi lesz? Érdekes lesz még az a meccs is, amit az Infinium a játékkiadókkal fog vívni – nekik nyilván lesz néhány szavuk ahhoz, hogy letölthetővé kívánják tenni drága pénzen kifejlesztett programjaikat. A Phantom 600$ körülire tervezett ára is riasztó lehet – csak viszonyításképpen: a májusi amerikai árcsökkenést követően egy TELJES PS2-Xbox-GC-GBA SP kombó ára 500 dollár alatt lesz... És persze ott van a játékok letöltése – az ötlet ugyan jó, de a technológia még nincs kész erre. Képzeljük el, hogy egy játék nemritkán több gigabyte-ra rúgó terjedelmét mennyi idő alatt tölthetnénk le; ez még a legdurvább kapcsolattal is órákig tartana, az elterjedt (most nem Magyarországról beszélünk, ez nálunk még odébb van „kicsit") szélessávú elérésekkel pedig jóval tovább.

A Phantom a jövő technológiája – csak éppen 2004. eleje (ekkor kívánják megjelentetni) még nem ennyire a jövő. Tíz év múlva talán már elképzelhető, hogy létjogosultsága lesz egy ilyen pay-per-play (kb.„annyit fizetsz, amennyit játszol"), online letöltögetős marketing stratégiának, de most még nem látjuk esélyét, hogy a Phantom sikeres legyen.

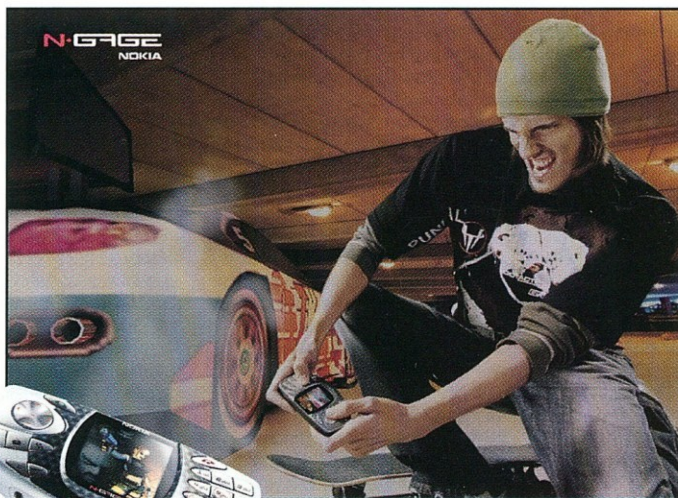
*(Már ha egyáltalán lesz belőle valami, mert körülbelül úgy hangzik az egész, mint a boldogult emlékezetű Indrema konzol, ami már „megjelenése" előtt attól vált „világhírűvé", hogy a világszerte mérvadónak számító EDGE magazin egyik szerkesztője enyhén illuminált állapotban beszédbe elegyedett pár ürgével a sarki bárban, és ebből egy szép nagy cikket rittyentett mindenki kedvenc lapjának következő számában. Hehe. – a szerk.)*

# Küszöbön a két nagy N csatája

# NOKIA N-GAGE

Jól emlékszem még arra a pillanatra, amikor a kilencvenes évek legelején faterom hazahozott egy (természetesen „céges") mobiltelefont. Első pillantásra fel sem tűnt, hogy mi van nála, mert a méretes, műanyag füllel rendelkező fekete csomag akár a táskája is lehetett volna – csak amikor megemeltem, mintegy húsz kilós tömege és a végéről a földre hullott telefonkagyló robaja tudatosította bennem, hogy valójában miről is van szó. Telefonálásra mondjuk csak hellyel-közzel volt alkalmas, ugyanis a hálószoba falai nagyon korrektül leárnyékolták a gyengécske adást, a Budapesttől 70 km-re lévő telkünkön pedig már úgy viselkedett, mint egy titokzatos monolit: csak némán állt és nem volt hajlandó semmiféle életjelet sem adni.

Azóta persze fordult egyet a világ: ma már a reklámok szerint „99%-ig le vagyunk fedve", a hetvenéves mámitól a tízéves kiskölkökig mindenkinek van mobiltelefonja (nyilván hogy megbeszéljék, olcsóbb lett-e egy forinttal a paradicsom kilója a Lehelen, illetve Kukori vagy Kotkoda-e a nagyobb lúzer), és nem tudunk úgy vécére menni, hogy ne csörrenne meg a cucc a zsebünkben. A mobiltelefonok olcsóbbak lettek, összementek, és helyre kis képernyőket kaptak, amelyre tetszés szerinti operátorlogókat lehet feltenni (az egyik nagy kedvencem egy újsághirdetésben látott, minden egyszerűségével együtt is bájos „Köcsög!" felirat). A komolyabb képernyőkkel együtt persze pár éve megjöttek a telefonos játékok is, az egyszerűbb memóriajátéktól az ősi Snake-ig. Ma már lassan ott tartunk, hogy egyenesen senkiházinak számít, akinek nincs 50.000 feletti rekordja a „kígyóson", és a metrón utazó párocska sem egymást, hanem a mobiltelefonját nyomkodja. A technikai fejlődés viszont megállíthatatlan, és a celluláris telefonok egyik legnagyobb innovátora és élharcosa, a Nokia mára elérni látszik azt a szintet, hogy új telefonjukról, mint egyben komoly kézikonzolról is beszélhetünk. A szóban forgó készülékkel, amely az N-Gage fantázianevet kapta, foglalkoztunk már korábban is egy-két rövidebb hír erejéig, de most már megér egy részletesebb ismertetőt is.




A készülékről első pillantásra talán a Nokia 5510-es modellje ugorhat be – de a hasonlóság kimerül annyiban, hogy az N-Gage esetében sem a hagyományos, alul a gombok-felül a képernyő megoldást alkalmazták, hanem a gombok a képernyő két oldalán helyezkednek el. Persze jóval kevesebb, a jobb oldalon a hagyományos 12 gombos input mellett három másik, a bal oldalon pedig hat billentyű és a D-pad fekszik (a játékok által használt gombok kissé kiemelkednek a többi közül és megkülönböztető színnel is fel vannak tüntetve). Az azonnali, gyors elérés érdekében egy gombnyomásra elérhetők a zenével, a rádióval és a különféle applikációkkal kapcsolatos funkciók. A D-pad telefon módban öt irányban való mozgást tesz lehetővé (a négy alapirány mellett benyomható), a játékok használatakor pedig – a konzolok irányítójához hasonlóan – nyolc irány vehető igénybe. A készülék dimenziói: 133.7 x 69.7 x 20.2 mm, súlya pedig a standard akkumulátorral együtt pusztán 137 grammra rúg, az antenna a készülék testébe van beépítve és rezgőmotorral is rendelkezik. A képernyő egy 176 x 208 képpont méretű, 4096 szín megjelenítésére alkalmas, belső világítással rendelkező, aktív mátrix kijelző. Az N-Gage zenei tudását tekintve egy jobb minőségű mobiltelefonnal egyenértékű: 64 megabyte-nyi mp3 formátumú fájl tárolására, majd digitális visszajátszására és sztereó, analóg AAC felvétel készítésére képes memóriakártyája van, és helyet kapott benne egy húsz FM csatornát megjegyezni képes, sztereó rádió is. Hangfelvevő rendszere 20 különböző nevet ismer fel,




amelyek utána a hangtárcsázás-funkcióval hívhatók elő. A PC-vel kétféle módon tud kommunikálni: a Bluetooth konnektálás az adatszinkronizációra és a különféle programok letöltésére szolgál (persze csak az erre felkészített számítógépekkel), az USB portra köthető kábelen keresztül pedig többek közt a hallgatni kívánt muzsikáinkat tölthetjük fel rá (ehhez egy PC-s szoftvercsomagot, a Nokia Audio Managert is mellékelik). A másik velejáró PC-s program, a Nokia N-Gage PC Suite segítségével különböző szoftvereket installálhatunk, könnyedén elvégezhetjük a telefon beállításait, archiválhatjuk a telefonkönyvünket és képfájlokat másolhatunk a két gép közt. Az alaplapon kuksoló operációs rendszer a Symbian (Java 2 Micro Edition támogatásával), a telefon négy e-mail protokollt ismer (IMAP4, POP3, SMTP, MIME2) és természetesen a WAP-os szolgáltatások is elérhetőek az XHTML alapú böngészőn keresztül, úgyhogy a mobil internetezéssel sem lesz gond. A többféle SMS és MMS küldés az újabb telefonokban már alapfunkciónak számít, és bár videók rögzítésére nincs lehetőségünk és kameraként sem működik, az N-Gage mozgó- és állóképek lejátszására és továbbítására egyaránt alkalmas. A Nokiához híven pedig a digitális felcicomázás hívei is fenhetik a fogukat: a mono dallamszerkesztő segítségével általunk kreált kakofónia mellett mp3, AAC, midi és wav típusú zenéket is beállíthatunk csengőhangként, és grafikus háttérképeket is letölthetünk. (Ez némileg ellensúlyozza azt, hogy valószínűleg leopárdmintás és „nonfigcsi" tetkóval díszített előlap nem lesz hozzá kapható – legalábbis addig, amíg be nem indul a 100% nemhivatalos magyar-kínai fröccsöntő szakasz.) Teljesen feltöltött akkumulátorral 150-200 óra készenléti időt, 2-4 óra folyamatos beszélgetést, 8 órányi zenehallgatást, 20 órányi rádióhallgatást és 3-6 órányi játékidőt bír. Minden készülékben az angol alapnyelv mellett két másik, régiófüggő lesz választható – természetesen a magyar is szerepel a sorban.

No, ez ebben a formában talán egy kicsit tömény volt, de nem pusztán a technikai specifikációkkal kívántuk megtölteni a rendelkezésre álló helyet (a rutinosabbak pedig már az előző bekezdés felénél ideugrottak). (*Már az elején! – a szerk.*) Számunkra a legfontosabb dolog persze az N-Gage játékok várható milyensége. Biztató, hogy a Nokia szerint az N-Gage elsősorban játékplatform és csak ezután mobiltelefon. Az már most is világosan látszik, hogy a cég óriási marketinghadjáratba kezdett, a fejlesztői környezet ingyenes volta és az anyacég hivatalos tanácsadó és segítő szolgálata igencsak megkönnyíti a programozók munkáját. A profilból adódóan nagyon nagy hangsúlyt fektetnek a vezeték nélküli többjátékos módra (Bluetooth technológia kis távolságra, több géppel a közvetlen szomszédságban, GPRS használata a messzebb lévő játékosok összekapcsolására), és az internet kínálta lehetőségekre (letölthető pályák, játékos-fórumok és tippek-trükkök a telefonjuk felett pityergő, elakadt emberkékre gondolva, egy-egy jól elkapott screenshot elküldése a haveroknak). A teljes

## KIEGÉSZÍTŐK, KÜTYÜK ÉS EGYÉB OKOSSÁGOK



### HDW-2 DRÓTNÉLKÜLI HEADSET
A kompakt méretű, Bluetooth technológiával kommunikáló fülhallgató-mikrofon kombó tíz méteres távolságon belül használható, és támogatja a hangfelismerő tárcsázást.



### HDD-2 SZTEREÓ HEADSET
Tulajdonképpen egy hagyományos headset arra az esetre, ha mondjuk a jobb kezünkben állandóan egy kontrollert, a balban pedig egy Multiplay-t tartanánk – hívásfogadó-, és lezáró gombbal felszerelve.



### LPS-3 INDUKCIÓS, HORDOZHATÓ LOOPSET
A halláskárosultak mobilkommunikációját elősegítő speciális segédeszköz.



### CARK-112 DRÓTNÉLKÜLI AUTÓS SZETT
Távirányítóval felszerelt, vezeték nélküli kocsiba szerelhető kihangosító, mikrofonnal, hangszóróval és egyéb kiegészítőkkel.




### LCH-9 ÉS LCH-12 MOBIL TÖLTŐ
Szivargyújtóba dugható akkumulátortöltők, mindössze arra kell figyelnünk, hogy ha a Nagykörúton péntek délután háromkor Larát hirtelen négylábúak támadják meg, ne csak rá koncentráljunk.

### DTS-128 MEMÓRIAEGYSÉG
128 megabyte-os tárolókapacitással rendelkező, eltávolítható háttértároló zsuga az adatok és a szoftverek tárolására.



### ADA-2 ADAPTER
Amennyiben saját kedvenc (mondjuk Pikachu-t formázó) fülhallgatónkat szeretnénk használni a telefonhoz, akkor jön jól ez a standard jackdugó-átalakító.



### DKE-2 ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL
Az N-Gage és a PC-nk közti hiányzó láncszem, az adatok (főként zene) gyors továbbítására szolgáló USB-kábel.



### ADE-2 HANGKÁBEL
A készüléket valamilyen külső audio-rendszerhez köthetjük hozzá, így megnyílik a lehetőség a – sajnos csak analóg formátumú – hangrögzítésre.

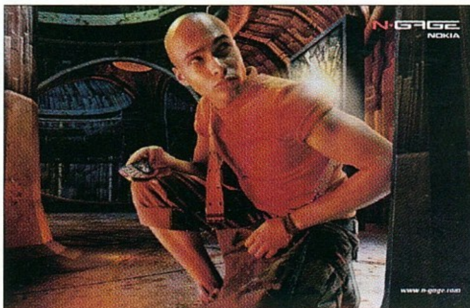


### BL-5C AKKUMULÁTOR
Könnyű és lapos, a mai technológiának megfelelően lítium-ion alapú akkumulátor. Könnyebben csúszik be a két fotel közé, mint egy papírlap – nyilván azért, hogy mihamarább újat kelljen vennünk.



### ACP-12 TÖLTŐ
Kicsi és könnyű hagyományos töltő, szinte láthatatlanná válik, amikor vendégségben elszívjuk az energiát a házigazdától.








## N-GAGE-RE KÉSZÜLŐ JÁTÉKOK

### BOUNCE
KIADÓ/FEJLESZTŐ: NOKIA, TÍPUS: AKCIÓ, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1-4

A játékban Bounce, egy kicsiny gumilabda szerepében tündöklünk; feladatunk, hogy elmeneküljünk egy titokzatos és veszélyekkel teli gyárból. A harminc pályát tartalmazó ügyességi játékban valósághű fizikát, lélegzetelállító víz és levegő-megvalósítást ígérnek (akármi is legyen az utóbbi). Multiplayerben 4 minijátékkal használható.

### KART RACING
KIADÓ/FEJLESZTŐ: NOKIA, TÍPUS: VERSENY, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1-4

Nem hinném, hogy a cím alapján ne lenne kapásból világos, milyen játék is ez. A kis autóversenyben egyedül és akár három barátunk ellen is versenyezhetünk, ehhez tizenhat pálya áll rendelkezésünkre. Azt még nem tudni, hogy egymás szívatására milyen lehetőségeink lesznek, de reméljük minél szélesebb lesz a kínálat.



### MAJOR LEAGUE BASEBALL
KIADÓ/FEJLESZTŐ: THQ, TÍPUS: SPORT, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1-4

Nagy valószínűséggel nem ez lesz a mi játékunk, de az USA-ban minden bizonnyal nagy népszerűségre számíthat. A hivatalos licencekkel bíró programban igazi baseball-sztárok bőrébe bújhatunk bele, és harminc MLB csapat közül választva válthatjuk valóra a bajnoki álmainkat. A címe egyelőre csak munkacím.

### MOTO-GP
KIADÓ/FEJLESZTŐ: THQ, TÍPUS: VERSENY, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1-4

A THQ az egyik legjobban sikerült játékát, a MotoGP-t már régebben is átültette mobiltelefonokra (Motorola T720-asra és Nokia 7650-esre), az új célpont pedig az N-Gage. A Suzukitól a Yamaháig tízféle versenymotor nyergébe pattanhatunk bele, és akár egyszerre négyen is játszhatunk. Ha csak fele olyan jó lesz, mint a nagy konzolos változat, már megér egy pillantást.



### PANDEMONIUM
KIADÓ/FEJLESZTŐ: EIDOS/CRYSTAL DINAMICS ÉS IDEAWORKS3D, TÍPUS: PLATFORM, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

A Pandemonium – még 96-ból – ismerős lehet Saturnról és PS-ről is, sőt utóbbira a folytatása is megjelent. A 3D akció-platformjátékban a ravasz varázslónőt, Nikkit és két spanját, Fargust és Sidet kell irányítanunk Lyr középkori stílusú városában, izgalmas kalandokon keresztül.



### RED FACTION
KIADÓ/FEJLESZTŐ: THQ/MONKEYSTONE GAMES, TÍPUS: FPS, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

A Red Factiont is jól ismerhetitek, a jövőben játszódó FPS legnagyobb érdekessége, hogy a fejlesztését végző Monkeystone alapítói között megtaláljuk az id Software (nekik köszönhetjük a Doom-okat és a Quake-eket) két volt nagyágyúját, John Romero-t és Tom Hallt is, akik neve akár garancia is lehet a minőségre.



### SONIC N
KIADÓ/FEJLESZTŐ: SEGA/SONIC TEAM, TÍPUS: AKCIÓ, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

Igen, ezt is megértük: egy exkluzív Sonic áll fejlesztés alatt nyugati mobiltelefonra... Sonic, Tails, Knuckles és Amy közül választhatunk, feladatunk az aranygyűrűk mihamarabbi összeszedése és Dr. Eggman gonosz tervének megakadályozása. Reméljük sündisznónk olyan gyors lesz, mint általában lenni szokott – csak arra kell vigyázni, meg ne szúrja a kezünket...

### SUPER MONKEY BALL
KIADÓ/FEJLESZTŐ: SEGA/AMUSEMENT VISION, TÍPUS: ÜGYESSÉGI, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

A GC-n is futó (és ott már a második részéhez érkező) jópofa, minijáték-gyűjteményben majmocskáinkkal különböző ügyességi és logikai feladatokat kell megoldanunk, általában az idő vagy az ellenfeleink ellenében. Célunk minél több banán összegyűjtése, eközben versenyezhetünk, harcolhatunk vagy akár repülhetünk is.
Taito Memories és Puzzle Bobble VS. (Kiadó/fejlesztő: Taito Corporation, típus: retro/arcade, játékosok száma: 4)

### TOMB RAIDER
KIADÓ/FEJLESZTŐ: EIDOS/CORE DESIGN, IDEAWORKS3D, TÍPUS: AKCIÓ, JÁTÉKOSOK SZÁMA: 1

Valljuk be őszintén, hogy sokan szerették volna már Larát (vagy legalábbis a két lábát) valamilyen formában a fülükhöz szorítani – most erre is meglesz a lehetőség. Most éppen az atlantiszi eredetű, Scion nevű relikvia után folyik a hajsza – de persze nem csak mi leszünk az egyetlenek, akik erre áhítoznak. A „Phone Raider"-ben minimum három, eddig még egyik verzióban sem láthatott, exkluzív pályával futhatunk össze.



A SEGA még három másik programot is fejlesztés alatt tart, egyelőre ezekről csak munkacímek látták napvilágot – bár ezek elég beszédesek: Virtua Tennis, SEGA Rally és Puyo Puyo. A Nokia egy belső fejlesztésű sportjátékkal is készül (Virtually Board Snowboarding II), ezen kívül a készülékhez a Nokia Digital Servicestől Java-alapú játékok is letölthetők.

játékok viszont NEM lesznek letölthetőek, elsősorban a méretük miatt. A manapság szabványnak számító MMC (MultiMediaCard) lapocskákon érkeznek, általános véleményt pedig ilyen korai fejlesztési stádiumban (és főleg látatlanban) még nem merünk róluk alkotni. A gép multitask működésre (több célfeladat egyidejű futtatására) is képes bizonyos keretek között: az MMC játékok gyűrése közben rádiót is hallgathatunk, bár az mp3-ak lejátszása ilyenkor nem megengedett (viszont a Java és a Symbian alapú játékoknál már igen). A gép sok mindenre képes, de akad egy-két dolog, ami már elöljárójában felvet egy pár problémát (a képernyő kis mérete és a szokottól eltérő, vertikálisan nyúltabb alakja, a gombok sűrű elhelyezkedése stb.). Izgató a kérdés, hogy a játékok felveszik-e vajon a versenyt a jelenleg egyeduralkodó handheld konzol, a GBA programjaival? (*Netán feltámad a WonderSwan? – Reiker*) Mekkora és milyen minőségű lesz a várható kínálat? Egyáltalán, képes-e betörni egy multifunkciós készülék a Nintendo által abszolút módon uralt piacra? Mindezt még nem tudhatjuk – és elöljáróban nem is kívánunk pálcát törni semmi felett. A hivatalos megjelenés után úgyis minden kiderül...

*(A Nokia magyar képviseletétől származó információk szerint Magyarországon október magasságában lesz hozzáférhető az N-Gage, és körülbelül (!) 120e rénes forintért lehet hozzájutni.)*








# GAME BOY KUCKÓ

# X2 WOLVERINE'S REVENGE



## ■ Rozsomák sorsa a kezedben van

**Kiadó:** Activision **Fejlesztő:** Vicarious Visions

Ez a program teljes identitászavarban szenved: a dobozán a filmben szereplő Hugh Jackman vicsorog, a címe az Activision konzolokra elkészült játékát idézi, viszont ezekhez – persze a szereplőket leszámítva – semmi köze nincs.

Ehelyett a GBA-verzióban a képregény-epizódok világa köszön vissza: az X-Menek és a Magneto által vezetett elvetemült mutánsok folyamatosan harcolnak egymással, elképzelhetetlen köztük bármiféle békekötés. Az első pályán Rozsomák önnön múltja után kutat, amikor is találkozik örök nemezisével, Sabretooth-szal. Az üldözés során talál egy értelmezhetetlen adatokkal teli CD-t, amiről a bázison sikerül kideríteni, hogy a megértéséhez össze kell szedni öt másik adathordozót. A vadászat meg is indul – természetesen a mi vezetésünkkel. A világ számtalan pontján (az epilógusként is felfogható első szintet követően még hét helyszínt fogunk bejárni) fogunk lecsapni a mutánsok táboraira.



A játék olyan, amit az eddigi GBA-s képregény-feldolgozásokban is láthattunk: egy kevés agymunkát kívánó verekedős program, amelyben az egyes szinteken csak az lesz a dolgunk, hogy eljussunk a pálya másik végére. Eközben le kell verni az ellenfeleket, megszerezni a kulcsokat, és hatástalanítani a csapdákat. (Néhányszor még lopakodni is kell, és ha észrevesznek minket, akkor a riadó időtartama alatt folyamatosan özönlenek ránk az ellenfelek.) Szerencsére a helyszínek nem teljesen lineárisak, mint mondjuk a Daredevilben, hanem rengeteg rejtekutat fedezhetünk fel, ahol sokszor plusz életet, vagy akár folytatási lehetőséget is találhatunk. Ilyen helyekre persze nem juthatunk el csak úgy, Rozsomák ugyanis minden területen megtanulhat egy új képességet – ezekre lesz szükségünk a titkok felleléséhez. Olyan dolgok szerepelnek itt, mint a gyorsított regeneráció, a duplaugrás vagy éppen a becsúszás. A legfontosabb azonban mindenképpen az adamantit karmok mászókampóként való használata, ezzel ugyanis felmászhatunk a függőleges falakon is.

A harc elég egyszerű, az ütéseinket kombókká fűzhetjük, de még akkor is elég gyengék maradnak, ha a karmainkat kieresztve küzdünk. Szerencsére Rozsomák folyamatosan regenerálódik, de csak akkor, ha karmait nem kieresztve tartja – így érdemes minden csata után feltölteni életerőnket. Az intenzív ütközetektől Logan berzerkerré válik, és így sebzése ugyan megnő, viszont a harcon kívül semmi mást nem tud művelni.

A játék túl sok bónusszal nem büszkélkedhet (van nyolc, ún. Danger Room, ahol gyakorolhatjuk a harcot), és a nehézségét is eltúlozták kicsit. Pontosabban a sima ellenfelek semmilyen gondot nem okoznak, viszont a főellenfelek brutálisak lettek. A grafika szép, a zenék jók – ha a film bejött, akkor valószínűleg a játékkal is el fogsz szórakozni.

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 80 | 82 |
| HANG | 80 | |
| SZAVATOSSÁG | 65 | |









## ZSEBHÍREK

### MONSTER HUNTER
A kép, illetve a cím alapján a Monster Huntert elég könnyű bekategorizálni: szörny-hentelős, kincsgyűjtögetős program lesz. Ez igaz is, de azért nem egy egyszerű játékról van szó, mert több csavar is van benne. A szörnyek ugyanis nem csak magukban flangálnak a pályán, hanem fészkekből jönnek elő – azokat kell elpusztítanunk a győzelem érdekében. Egyszerre csak egy fegyver lehet nálunk, ráadásul minden fegyverben csak egy töltet van – ezért folyamatosan keresnünk kell a pályán a semmiből megjelenő pusztító eszközöket. A mókához az is hozzátartozik, hogy az egyes szörnyfajok csak egyetlen fegyvertípussal sebezhetők – így aztán ujjainknak és agyunknak villámgyorsan kell teljesítenie, ha le akarunk vadászni minden szörnyet…




### SONIC BATTLE
A Sonic Battle nevéhez méltóan egymásnak ugrasztja a Sonic-univerzum ismert figuráit. Páros viadalokban kell részt vennünk: egy arénában egyszerre négyen küzdenek, két csapatban. A sztori-mód (kíváncsi vagyok, hogy milyen mélységű történetet kreálnak…) során nemcsak saját karakterünket kell kiválasztani, de párunkat is. Igaz, őt közvetlenül nem irányíthatjuk, de a csaták után fejleszthetjük képességeit. Ugyan külön-külön is rengeteg támadásfajtát tudunk végrehajtani, de az igazán durvákat partnerünkkel együttműködve hajthatjuk végre. Természetesen lesz többjátékos-mód, akár négy fő számára is.




### ROAD RASH: JAILBREAK
Az Electronic Arts, az Interplay és más cégek licenceit felvásároló Destination Software következő játéka a klasszikus Road Rash felújítása lesz. Bár a Smuggler's Run csúfosan sikerült, de a képek alapján az RR-rel nem lesznek gondok (bár az igaz, hogy szép grafika mellett még lehet ócska egy játék). A Jailbreak az általunk nemrég tesztelt F1 2002 felturbózott engine-jét használja, a legnagyobb újítás, hogy az utaknak immár lehet szintkülönbsége. A programban egyébként egy agresszív motorost alakítunk, aki a versenyben minden tisztességtelen eszközt bevet a győzelem érdekében – főképp ökleit használja…




# BRUCE LEE
## RETURN OF THE LEGEND



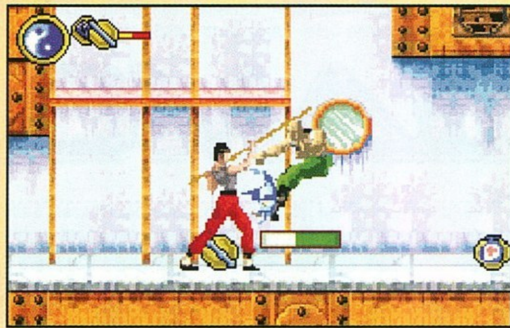
### ■ A nagy mester a kis gépen
**Kiadó: Vivendi Universal Fejlesztő: Vicarious Visions**

Annak ellenére, hogy Bruce Lee neve még ma, 30 évvel halála után is igen ismert, a játékkiadók mégsem sorakoznak nagy számban, hogy elárasszák a piacot a nevével fémjelzett kiadványokkal. Elég meglepő módon az előző konzolgenerációt teljesen kihagyta a Jeet Kune Do stílus megalapítója. Ennek a pauzának vége, ugyanis a Vivendi megszerezte a jogokat, és a tavalyi – borzalmasan gyenge – Xbox-rész után most GBA-ra látogattak el.

A Return of the Legend filmesre veszi a figurát, a sztori szerint Lee egy Hai Feng nevű fiatal harcművészt személyesít meg. Hai Feng mesterét megölte egy titokzatos férfi, és mi csak úgy tudunk eljutni a közelébe, ha beállunk az általa vezetett klánba. A pályák között meglepően jól megvalósított átvezető jeleneteket tekinthetünk meg (az intro nagyon ütős, ilyet én még GBA-n nem láttam!), melyek során lassanként fény derül a mester halálának okára.

A játék nagyon hasonlít a fentebb ismertetett X-Men játékra, ami cseppet sem véletlen: nem csak a fejlesztőcsapat ugyanaz, de még a használt engine is megegyezik. Igaz, itt sokkal fontosabb lesz a harc betanulása, mert míg Rozsomák alig pár különféle támadást tudott végrehajtani, addig Bruce Lee számtalan ütést és rúgást ismer, nem is beszélve az extra mozdulatokról. A verekedés és ugrándozás mellett lesz néhány olyan szint is, ahol bujkálnunk kell: a sötét kapubejárókban elrejtőzve kell kijátszani a meghatározott útvonalon járkáló őröket. A baj csak az, hogy néhány esetben muszáj észrevétlennek maradnunk. Ilyenkor, ha észrevesznek, kezdhetjük újra a lopakodást a legutóbbi meglátogatott checkpointtól, ami hosszú távon baromi idegesítő. Amúgy a játék nem nehéz, mert a legtöbb ellenfél halálakor elhullajt egy kis gyógycsomagot, esetleg fegyvert. Utóbbiak nagyon jól használhatóak, Bruce képzetten bánik a hosszú bottal és a nuncsakuval, csak arra kell vigyázni, hogy ezek állaga folyamatosan romlik – legkésőbb tíz-tizenöt találat után elporladnak. Különleges fegyverünk az altatóval bekent dart, ami a lopakodós pályákon jöhet jól, de a főellenfelek is meglepően kevéssé viselik el (érdemes is rájuk tartalékolni).

A grafika felemás érzéseket keltett bennem, mert míg a hátterek rendkívül primitívek, addig a karakterek, és különösen azok animációja nagyon jó lett (persze ez valószínűleg a „valamit-valamiért" okán lett ilyen). Hősünk több mint hatvan, aprólékosan megrajzolt mozdulatot tud előadni, ilyen szempontból a játék a legjobbak között van. A nagy kérdés persze az, hogy erre, vagy az X-Menre (esetleg a Samurai Jackre) ruházzunk-e be. Őszintén szólva a játékok annyira hasonlóak, hogy a személyes ízlésnek kell döntenie: kinek melyik világ tetszik jobban…



| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 75 | 81 |
| HANG | 70 | |
| SZAVATOSSÁG | 65 | |



# SAMURAI JACK
## THE AMULET OF TIME

### ■ A nevem Jack. Samurai Jack.
**Kiadó: BAM! Fejlesztő: Virtucraft**

A Cartoon Network által készített rajzfilmek között van néhány igen pihent darab, nekem mégis a rendkívül stílusos Samurai Jack jön be legjobban. Ez természetesen Jackről szól, a japán (?) harcosról, akit egy Aku nevű varázsló elküld a jövőbe. Jack keresi a visszavezető portált, és eközben minden bajba jutotton segít.

A játék a most futó szériát követően játszódik, amikor Jack kezébe kerül az Idő Amulettje. Sajnos azonban ez nem jelenti az áhított cél elérését (vagyis a visszajutást saját idejébe), mert a hosszú évszázadok alatt az ékszeren levő drágakövek eltűntek. Szamurájunk ebbe persze nem nyugszik bele, és elindul, hogy megpróbálja visszaszerezni ezeket. Ám alig lép párat, amikor szembesül az első katasztrófával: egy falut óriási pókok támadták meg, és néhány lakót elhurcoltak magukkal. A kiszabadításuk után jön a következő balhé: egy gonosz tábornok elrabolta egy öreg házaspár egyetlen lányát, így a várát is fel kell dúlnunk. Összesen hét különböző „labirintus" (ide értve például a pókok barlangját is) járható be, és mindegyik legalább 20-30, kisebb-nagyobb szobából áll.



Noha a képekből akár úgy is tűnhetne, de a Samurai Jack nem egy szimpla akció-platformjáték; sokkal inkább hasonlít egy Castlevania-ra (sőt, a térképet egyenesen onnan lopták), mint mondjuk a valahol itt bemutatott Wolverine's Revenge-re. Ugyan szintet nem fogunk lépni (sajnos ez kimaradt), viszont szamurájunk rengeteg tulajdonsággal rendelkezik, és ezeket különböző tárgyakkal módosíthatjuk. Különböző felszerelési tárgyakat (pl. gyűrűket, páncélokat, karvédőket) véletlenszerűen kaphatunk a szörnyek felszeletelése után. A leghasznosabb tárgy azonban kétségtelenül a gyógyital – ebből szerencsére nincs hiány, bőséggel kapunk (sőt később már talán túl sokat is, a főellenfelek így már nem jelentenek nagy kihívást).

Jack alapból is széles mozgásrepertoárral rendelkezik: a kardlengetésen kívül többek közt tud ugrándozni két fal között, illetve tud gurulni a földön. Később sok újdonságot tanulhatunk – lesz duplaugrás, kapunk egy íjat, sőt később még egy hatalmas kalapácsot is.

Az Amulet of Time grafikája ugyan nem nyújt semmi rendkívülit technológiai szempontból, viszont a lehetőségekhez képest sikerült átvenni a rajzfilm egyedi stílusát. A zene is onnan van kivágva, úgyhogy a fanok örülhetnek – sőt nem csak ők, mert meglepően jól sikerült a játék. Kiemelkedőnek nem nevezném, de mindenképpen ott van az élvezetes programok elit csoportjában.

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 80 | 83 |
| HANG | 80 | |
| SZAVATOSSÁG | 65 | |

# BOMBERMAN MAX2BLUE/RED

## ■ Ez nem a legnagyobb durranás

**Kiadó:** Majesco **Fejlesztő:** Hudson

A Nintendo ötlete a különböző nevet viselő, ám lényeges vonásaikban teljesen megegyező játékverziókról terjedni kezdett. Ennek egyik első jele, hogy a Hudson legsikeresebb sorozata, a Bomberman két eltérő csomagolásban jelent meg: kék, illetve piros színben kapható.

A különbség még annál is csekélyebb, mint amit a Pokémonoknál láthattunk: a központi hős eltérő személy (a kékben maga Bomberman, a pirosban Max irányítható), ezenfelül mindkét változatban van húsz exkluzív pálya és pár tucat egyedi Charabom. A kalandmód sokkal egyszerűbb lett annál, mint amit az első GBA-s Bombermanban láthattunk: ott ugye hősünk egy hatalmas világot járhatott be, és csak a labirintusokban kaptuk a szokásos pályákat. Itt viszont visszatértek a régi recepthez, azaz nincs világtérkép, csak szép sorban kapjuk a téglalap alakú szinteket. Minden egyes szinten van egy küldetésünk, ami általában annyi, hogy nyírjunk ki minden szörnyet, bár azért vannak trükkösebbek is. Néha a felrobbantható négyzeteket kell teljesen lerombolnunk, máskor viszont csak el kell jutni a pálya közepén található gépezethez. Ez utóbbi az a típus, ahol kis lényekkel, Charabomokkal (a Bomberman Tournamentben még Karabonnak hívták őket) leszünk gazdagabbak. Ezek a szörnyecskék ezúttal hátasként szolgálnak, és mindegyik ad valami speciális képességet is (például alapból is négy letehető bombát, vagy éppen megnövelt hatósugarat).

Az egyjátékos-mód összesen 80 pálya megtisztítását jelenti, de az eddigi részektől eltérően a már teljesített szintekre is vissza lehet menni – ehhez a teleportokat kell használni, amik az adott misszió feladatának teljesítése után nyílnak meg. Természetesen minden Bomberman lényege a többjátékos-mód, barátaink megalázása, és erre a Max 2 lehetőséget is ad. Sőt nemcsak a szokásos módon keseríthetjük meg pajtásaink életét, hanem a Charabomjainkat összeeresztve is. Ilyenkor akár a Pokémonnal is összetéveszthetnénk a programot (bár itt legalább van grafika), hiszen a kis lények ugyanúgy küzdenek meg egymással.

A grafika nagyon szép, és nem csak a pályák, hanem az a néhány FMV-jelenet is, amelyek a történet bizonyos pontjánál jelentkeznek. Van egy ugrókötelezős minijáték (ezen ritka Charabomokat nyerhetünk), aminek a grafikája szintén lehengerlő. A gond csak az, hogy a legutóbbi Bomberman óta a helyzet semmit sem javult, sőt inkább romlott. Persze egy Bomberman még így sem lehet rossz, de sokkal inkább a többször is emlegetett Tournamentet ajánlom, mint ezt – mindkét Max 2 megvásárlása pedig hatalmas botorság lenne…




| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 80 | 77 |
| HANG | 70 | |
| SZAVATOSSÁG | 95 | |

# PIGLET'S BIG GAME

## ■ Malacka nagy buktája

**Kiadó:** Disney **Fejlesztő:** Doki Denki

Őszintén megvallom, hogy minden kiszámíthatóságuk, olykor giccsességük ellenére szeretem a Disney-rajzfilmeket. A legújabb szösszeneten, a Malacka, a hős címűn viszont egész egyszerűen elaludtam – ez tényleg csak és kizárólag a hat év alattiaknak készült, nyoma sincs benne a többi filmre jellemző „felnőtt(es) humornak".

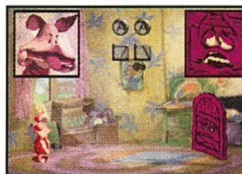
Pont ezért nem voltam túl bizakodó, amikor a gépbe helyeztem a kártyát. Félelmeim beigazolódtak, és ezen az sem változtat, hogy a játékot főleg a film célközönségének szánták. Elvégre nem sok ötéves gyerkőc rendelkezik GBA-val, érdemesebb inkább olyan játékot készíteni, amit a kicsit idősebbek is élvezni tudnak.

Aki olvasta előző számunkban a PS2-es verzióról szóló tesztünket (esetleg kipróbálta a játékot), annak ismerős lesz a hordozható változat is. Malacka van a középpontban, neki kell megmentenie barátait, pontosabban rémálmaikba kell behatolnia, hogy megoldja az ott felmerült gondokat. Micimackó például mézhiányban szenved, Kanga elvesztette Zsebibabát, Füles pedig szokásos vidám hangulatában leledzik. A megoldás sosem túl nehéz – különböző tárgyakat kell felszednünk, és a megfelelő helyen használnunk. Például a csuprot a mézkupacnál kell használni, a fáklyával eltüntethetjük az utat lezáró pókhálót, egy fadarabbal pedig megjavíthatjuk a törött létrát. Ezzel még semmi baj nincs, a gond az, hogy a felhasználandó cucc, illetve a célpont sokszor ugyanabban a szobában vannak, de a „legdurvább" helyzetben is legfeljebb két-három termen kell átvágnunk érte. Az (angolul) olvasni nem tudók kedvéért kis ikonokkal jelzik, hogy éppen milyen tárgyra van szükségünk, vagy hogy éppen kivel kell beszélni.

Van harc is a játékban, ezekben Malackának rémes pofákat kell vágnia, hogy megijessze ellenfeleit (hogy ezeket ki tervezte, azt nem tudom, de abszolút nem illenek ebbe a világba). Ehhez gombkombinációkat kell lenyomnunk a rendelkezésre álló idő alatt. Vehetünk új grimaszokat, melyekért sütivel kell fizetni – ezeket a szikrázó tárgyakból szedhetjük ki, kettesével. Meghalni nem lehet: egyrészt minden szinten van egy regeneráló szerkezet, másrészt pedig kritikus helyzetben visszakerülünk pálya elejére.

Sajnos a játék semmilyen téren nem veszi fel a versenyt a GBA-kínálat többi részével. Rövid (fél óra alatt végig lehet játszani), csúnya (leszámítva Kanga pályáját), a mentési rendszer pedig a valaha készült legócskább.






| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 60 | 34 |
| HANG | 50 | |
| SZAVATOSSÁG | 50 | |

## ZSEBHÍREK

### ■ STUNTMAN

Az Infogrames nyáron adja ki a korábban PS2-n nagy sikert arató, bár elképesztően nehéz Stuntman GBA-verzióját. Az átiratban minden olyan filmben részt kell vennünk, amit az eredetiben is láthattunk, nekünk kell végrehajtani a kaszkadőrmutatványokat. A PS2-es változat feladatainak 80%-át átültetik a kis gépre, a minőségre a garanciát pedig a két spanyol programozó jelenti, akik anno a fantasztikus V-Rally 3-ért is felelősek voltak. Az általuk azóta is fejlesztett grafikus motor, az ígéretek – és a képek – szerint csodákra képes. A karrier-mód mellett a másik játékmód az Aréna lesz, ahol különböző trükköket adhatunk elő, akár barátainkkal együtt is – a program ugyanis támogatja a link kábeles szórakozást.



### ■ FIRE EMBLEM: BLAZING SWORD

Számunkra teljesen érthetetlen módon a Nintendo eleddig a Fire Emblem-sorozatot kizárólag Japánban adta ki. Az Intelligent Systems által készített legújabb rész is egy körökre osztott stratégia, csakúgy, mint előző alkotásuk, az Advance Wars. Azonban itt egy fantasy világban kell helytállnunk, ráadásul sokkal erőteljesebb RPG-elemek között, mint az AW-ban. Ezúttal minden egyes emberünk rendelkezik háttértörténettel, egyéni statisztikákkal és képességekkel. Ahogy lépik a szinteket, úgy lesznek egyre erősebbek, és később erősebb kasztokba is válthatnak (pl. harcosból kardmester vagy lovag lesz). A több mint 25, egyedül teljesíthető missziót egy négyjátékos-mód egészíti ki, csakúgy, mint az Advance Warsban.



### ■ SWORD OF MANA

A SquareSoft második angolul is megjelenő GBA-programja (az első ugyebár a Final Fantasy Tactics lesz) a már három géptípust megjárt Mana-sorozat következő része lesz. A történet az eredeti GB-epizódon (angolul FF Adventure néven jelent meg) alapul, két hős – egy lány és egy fiú – közül választhatunk, és ettől függően éljük meg a sztorit. Pont ezért érdemes lesz többször is végigvinni a játékot, hogy megismerjünk minden részletet. A harc valós időben zajlik, és érdekessége, hogy karakterünk felszereléseit bármikor megváltoztathatjuk – például egy tűzelementál ellen jeges kardra válthatunk. Megjelenés nálunk csak jövőre várható.



# CRAZY TAXI CATCH A RIDE

## ■ Primitív taxis!

**Kiadó: THQ/Sega Fejlesztő: Graphic State**







Amikor a Crazy Taxi megjelent, ez volt az egyik legfontosabb érv, ami miatt sokan a Dreamcast beszerzése mellett döntöttek. Mind a mai napig emlékszem arra, amikor Sakman és VZ egymást túllicitálva dicsérték az egekbe a programot – persze ez már három éve volt, a folytatások és az átiratok már közel sem érték el akkora sikert...

Mikor a THQ átvette a Segától mindazon gondokat – és persze ezzel együtt az esetleges plusz bevételeket is –, amik a GameBoy Advance-ra való fejlesztéssel járnak, több címet jelentettek be, melyek legtöbbje már hónapokkal ezelőtt megjelent. A Crazy Taxi azonban eddig hiányzott, mint kiderült azért, mert a grafikus motort fejlesztő Graphic State-nek a tervezettnél több időt kellett fordítania az engine megírására. Erre azért volt szükség, hogy ne egy kétdimenziós játékot kapjunk, hanem egy igazi 3D-s csodát. Mivel a GBA nem erre lett kitalálva, egy jól működő, poligonokat használó grafikus motor megírása nagyon nehéz. Igaz, a feladattal már többen megbirkóztak: sikerült például a Vicarious Visions-nek (Tony Hawk 4) és a Sennarinak (Driver 2) – sajnos a Graphic State-nek azonban nem...




Hiába volt a plusz fél éves fejlesztési idő, és hiába néz ki a képeken viszonylag jól a Catch a Ride, élőben teljesen élvezhetetlen, köszönhetően a rendkívüli lomhaságának. Az eredeti játék remek sebességével szemben most folyamatos szaggatással szembesülünk, néhol olyan tíz frame alá mehet a képfrissítés. Mivel a játék lényege a milliméterpontos manőverezés, nagy sebesség mellett, ez már önmagában tönkreteszi a játékot. Pedig különben a fejlesztők nagyon összeszedték magukat: kapunk két egész méretes várost, négy taxisofőrt, no meg kilenc Crazy Box minijátékot (utóbbiak nagyrészt ismerősek lesznek a sorozat rajongóinak). Aki esetleg nem ismerné a szériát (vannak itt ilyenek?), annak pár szóban összefoglalnám tennivalóinkat: egy taxist alakítva kell minél több embert minél gyorsabban elszállítani az általuk kívánt helyre. A gyors szállítás több pénzt és bónusz időt jelent – az egyszerű alapötlet elképesztően élvezetes játékban öltött testet.

Az eredeti Crazy Taxi három dologgal írta be magát a történelembe: észvesztő sebességével, ütős grafikájával és a bömbölő Offspringgel – ebből a GBA-változat semmit nem vett át. Ez bőven elég ahhoz, hogy agyoncsapja a programot.

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 35 | 41 |
| HANG | 50 | |
| SZAVATOSSÁG | 65 | |

# DISNEY'S SPORTS MOTOCROSS

## ■ A Diney monnyon le!

**Kiadó: Konami Fejlesztő: Disney**




A Konami főnökei valószínűleg azt hitték, hogy nagy vásárt csináltak, amikor megvásárolták a Disney ismert figuráinak licenceit, hogy azokat sportjátékokban dolgozzák fel. Volt már tőlük amerikai és európai foci (utóbbit lásd áprilisi számunkban), kosárlabda, gördeszka, és most a motokrossz is megérkezett. Az igazi baj az, hogy ezekre valami rendkívül tehetségtelen fejlesztőbrigádot állíthattak rá, mert még az átlagos jelzőt se igen érdemlik meg.

A játék leginkább az ősi NES-játékra, az Excitebike-ra (volt N64-es része is) emlékeztet. Egy négysávos pályán kell haladnunk, amely természetesen tele van bukkanókkal, akadályokkal és néhol még szakadékokkal is. Az ugratók kihasználása nagyon fontos, ezek végén mindig rántsuk fel a masinát, és adjunk egy adagot a turbóból is. Ilyenkor sokkal messzebbre szállunk, mint egyébként – és mivel a gép is ismeri ezt a „trükköt", nekünk is muszáj élni vele. A leérkezésre külön figyelni kell: mindig úgy kell manőverezni a gépet, hogy a két kerék egyszerre érjen földet. Ha ez nem történik meg, akkor motorunk párat pattan, ami hatalmas sebesség-vesztéssel jár és extrém esetben fel is borulhatunk. A turbó magától töltődik, de a pályán elszórva is találhatunk lilás-pirosas flakonokat: ezekkel is feltölthetjük a tankot. Arra figyeljünk oda, hogy ne használjuk el az össze naftát, mert akkor pár másodpercre leállunk, és általában a többiek ilyenkor röhögve lehagynak bennünket.




Az üzemanyag mellett zöld gyémántokat is felszedhetünk, ezek a trükk-mércénket növelik. Ez három rétegben (zöld, sárga és piros) telhet meg, és mindegyik valami extrém trükköt hoz a konyhára. Nem kell Tony Hawk-ra gondolni, a levegőben a flippergombokat lenyomva hozhatjuk elő őket. Általában csak pontot kapunk értük, de a legdurvább mozdulat kicsit lelassítja a többieket is.

Magával a játékmenettel nincs nagy baj (még lökdösődni is lehet, a hátsó kerékkel kell eltalálni a többiek elejét), viszont a pályák alacsony száma zavaró. A mindössze hat szintet elég hamar ki lehet tanulni, és ezen a minijátékok (nem túl szórakoztatóak) sem segítenek. Igaz, van kétjátékosmód is, ám ehhez két kártya kell... A grafikával semmi baj nincs, és a zenék is átlagosak. Sajnos a játék egyszerűen nem köti le az idősebbeket – a fiatalabb testvérnek viszont jó vétel lehet.







| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 80 | 71 |
| HANG | 65 | |
| SZAVATOSSÁG | 50 | |



## HÍREK

## TRAILER



## TESZT



## EXTRA















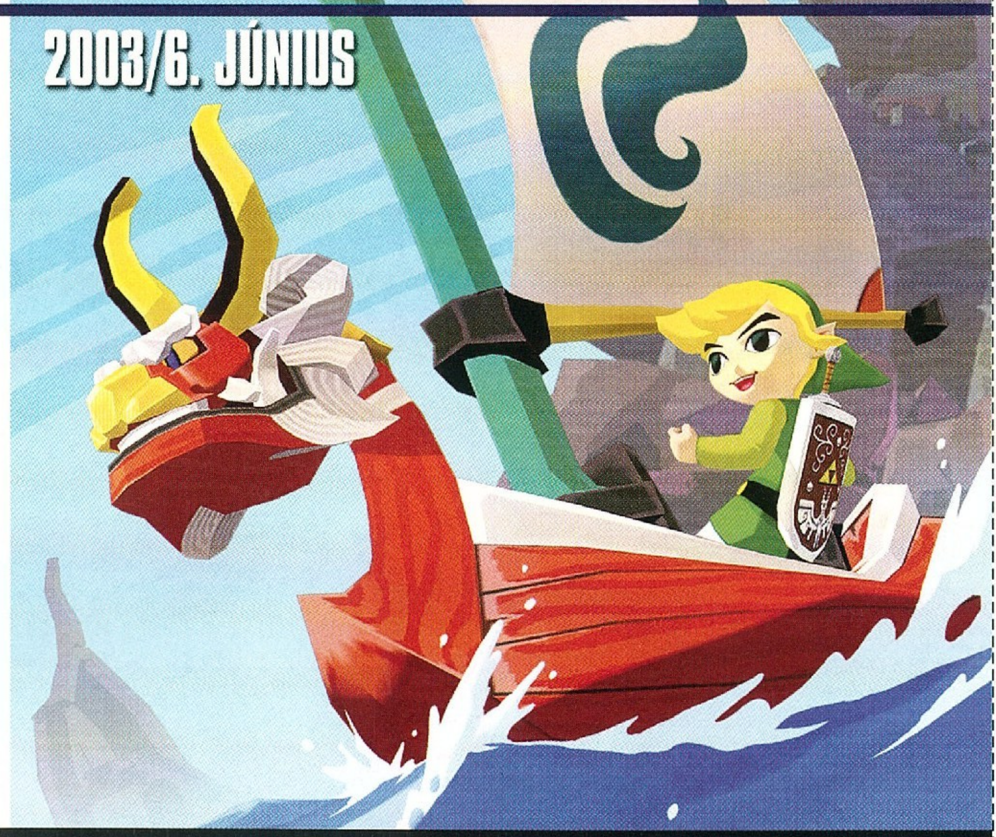






MULTIPLAY! DVD 2003/6









# Ennek a számnak vége...

## ...de hamarosan jön a következő, ami 2003. június 20-án jelenik meg.

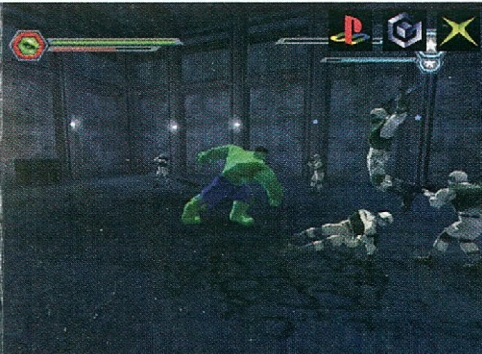
## Következő számunk tartalmából:



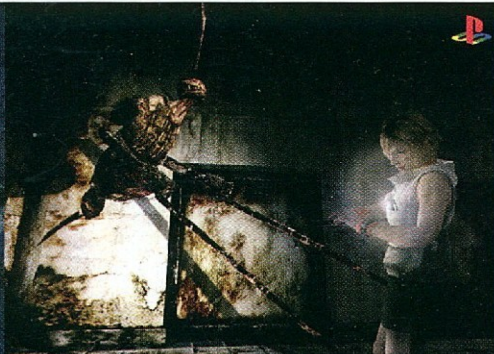
ENTER THE MATRIX




E3 BESZÁMOLÓ



THE HULK



SILENT HILL 3



INDYCAR SERIES



ANIMAL CROSSING


MULTI PLAY! IMPRESSZUM

**Szerkesztőség:**
Főszerkesztő: Kiss László

Szerkesztők: Vári Zoltán, Bényi László, Kozma Zoltán, Theodore Reiker

Grafikai tervezés és tördelés: Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

**A szerkesztőség címe:**
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

**Kiadó:**
Kiadja a G.F.H Kft.

**A kiadásért felel:**
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

**Hirdetésfelvétel:**
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

**Terjesztés:**
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

**Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:**
Fehér Ildikó, Mura Eszter, Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1792 Ft.

**Előfizethető megrendelőlevélben:**
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

**Előfizetési díj a kiadónál:**
fél évre: 6275 Ft ,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

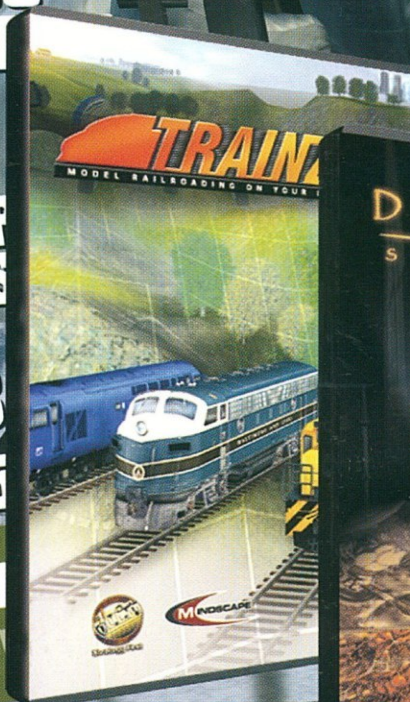
**Montírozás és nyomás:**
Veszprémi Nyomda Rt.

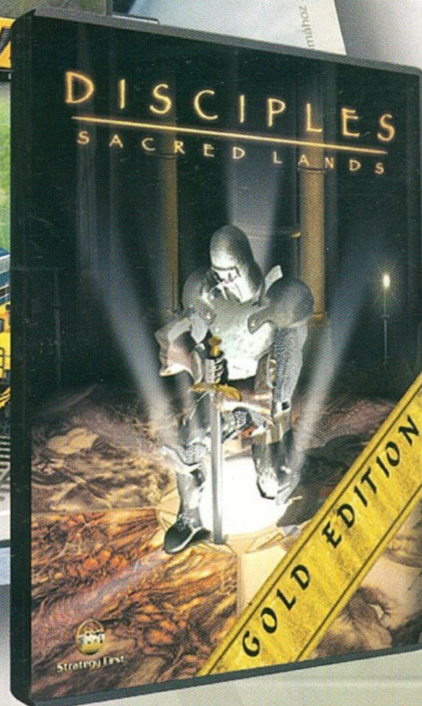







ISSN 1588-9319


TRAINZ
MODEL RAILROADING ON YOUR


DISCIPLES
SACRED LANDS
GOLD EDITION

